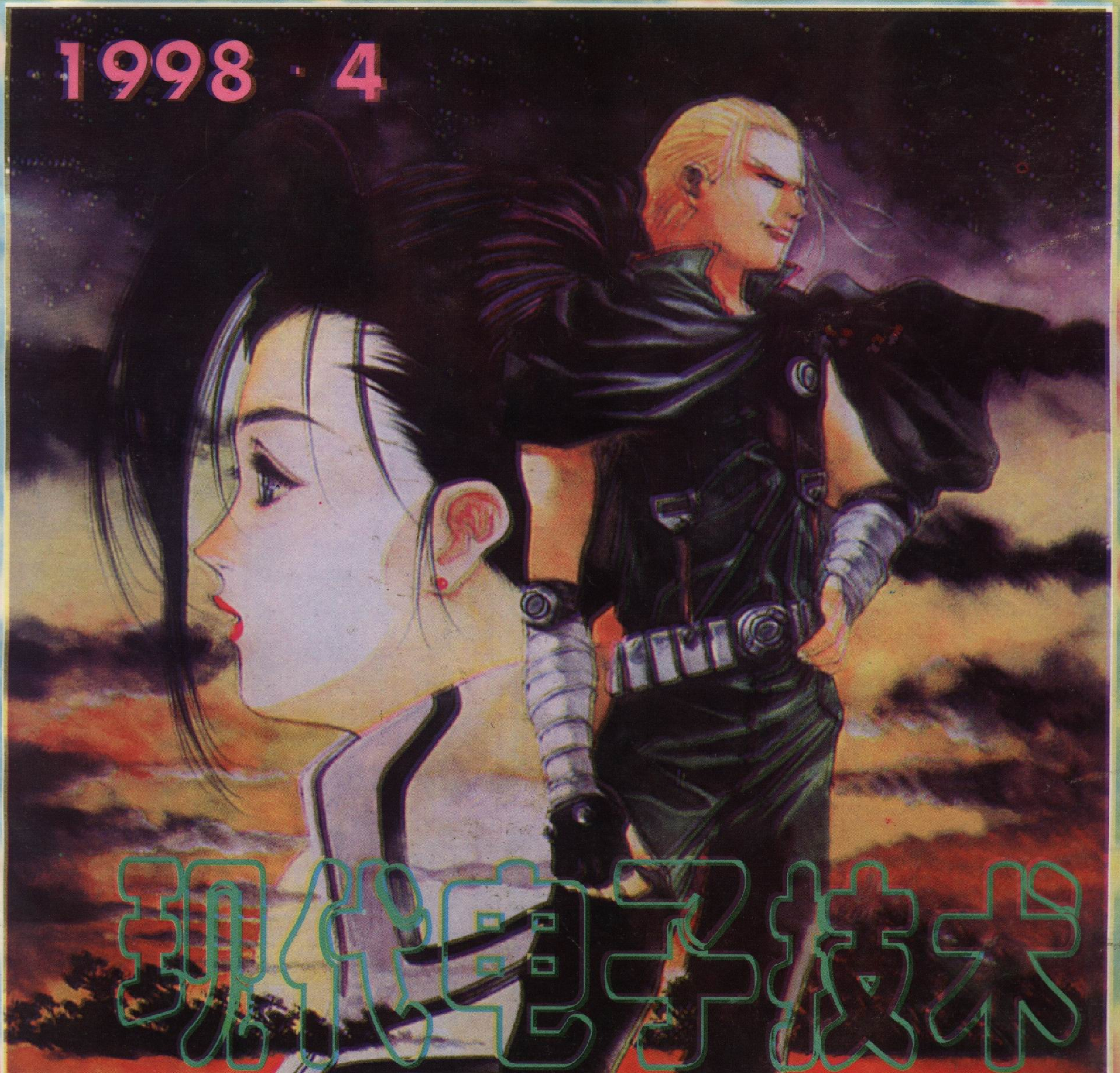
TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：异度装甲（PS）铁拳3 (PS)

专辑　98年业界传闻的真相



PlayStation
钢之拳
机种：PS 类型：ACT 厂商：电子艺界 媒体：CD-ROM
メタルフィスト
METAL FIST
全新感觉的3D动作游戏在PS上登场！

卷首语

在写这篇卷首语的时候，身旁是几位因工作劳累而伏案睡去的同事。真的很累呀，但当再看到已经完成的稿件时心里又不禁涌上一股满足感和自豪感。长久以来，各种各样的艰难困苦我们都已经历过了，并且凭借自己的毅力和能力支撑了下来，如今想来已是一片“欲语还休”的心境。

又一本凝聚着所有编辑心血的书籍——《电子游戏典藏本》快与广大读者见面了，该书从收集资料到编辑成文实在颇费心思，其风格明快流畅，结构严谨充实，每部分的文章既可独立成篇，组合起来却又浑然天成。“典藏本”还将首开先河，随书附赠一本精美的画册，收藏价值之高为国内电玩书籍之最！

（月刊）1998年第4期（总第95期）　　1998年4月5日出版

现代电子技术

电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

新闻……3

日本热门 GAME 排行榜……73

☆新作指南 NEWEST GUIDE

新作速报……9

新作追踪……20

市场导游……29

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

异度装甲(PS)……34

金田一少年事件薄(SS)……52

铁拳 3(PS)……60

☆纵横四海 COLUMN

'98 游戏业界传闻的真相……43

秘技库……74

机动战士高达百年史……83

☆编读往来 EDITOR & READER

编读往来……77

漫园……78

名作大家谈……81

☆PC 园地 PC ISLAND

PC 新闻……89

PC 广角……91

非常软件……92

完全硬件……93

☆广告 ADVERTISEMENT

广告……48、49、50、51、96 等

主编　张忠智

执行主编　张建军

策划总监　冠文

责任编辑　KING

美术编辑　陈世杰

编辑　陕西电子杂志社

西安小寨纬二街西段 8 号

邮编　710061

出版　陕西省电子技术情报站

国内统一刊号：CN61－1224/TN

国际标准刊号：ISSN 1004－373X

印刷：陕西省兴平市印刷厂印刷

发行　陕西电子杂志社发行部发行

发行部地址：西安市雁塔路南段 11 号

邮编：710054

广告业务及咨询电话：029－3286978

广告登记证号　陕工商广字 01－036 号

定价　6.50元

致读者

《电子游戏典藏本》即将上市，其内容丰富多彩，是一本极具收藏价值的电玩书籍，详细情况请参考 48 页的广告。

在倍受注目的“集刊标 中大奖”活动中全国的读者给予了很大支持，现在寄到编辑部的信件中大多是刊标，在这里本刊希望广大读者在规定日期内将所集刊标寄出，以保证参加此次活动，具体方法请大家仔细阅读杂志内的广告。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要

春季游戏展开幕 各类游戏纷纷亮相

3月21－22日，98春季东京游戏大展在千叶的幕张博览会上举行，正因为是每次都有多达300种以上的游戏软件新作会聚一堂的大事，所以有很多人参加了这次盛会。那么，就让我们来浏览一下当时在东京98春季游戏大展上亮相的主要游戏吧。

这次的游戏大展展出的软件总共有400余种，其中即将发行的为索尼的PS开发的RPG“寄生魔种”和世嘉为土星开发的冒险游戏“樱花大战2”都格外令人瞩目。这两种软件都在本杂志的“业界传真”及彩版中作过介绍，是始终期待度保持在前几位的大作哟。除此之外，有些软件是首次在这次游戏大展上登场，到底是什么样的游戏呢？我们会在以后为大家作详细介绍。

这次展览的入场票价为1000日元（预售票为800日元，小学生以下免费），真希望能够亲身参加呀！

幕张博览会 软件大集合!!

◀每次在东京游戏展上展出的软件都几乎将整个会场淹没，能看得过来吗？

游戏展引入了游戏新作

▲不单是游戏新作的展示，各展台独具匠心的设计也充满魅力。这次展览可是引入了游戏新作的哟！1

◀这是令人期待的RPG大作「寄生魔种」。

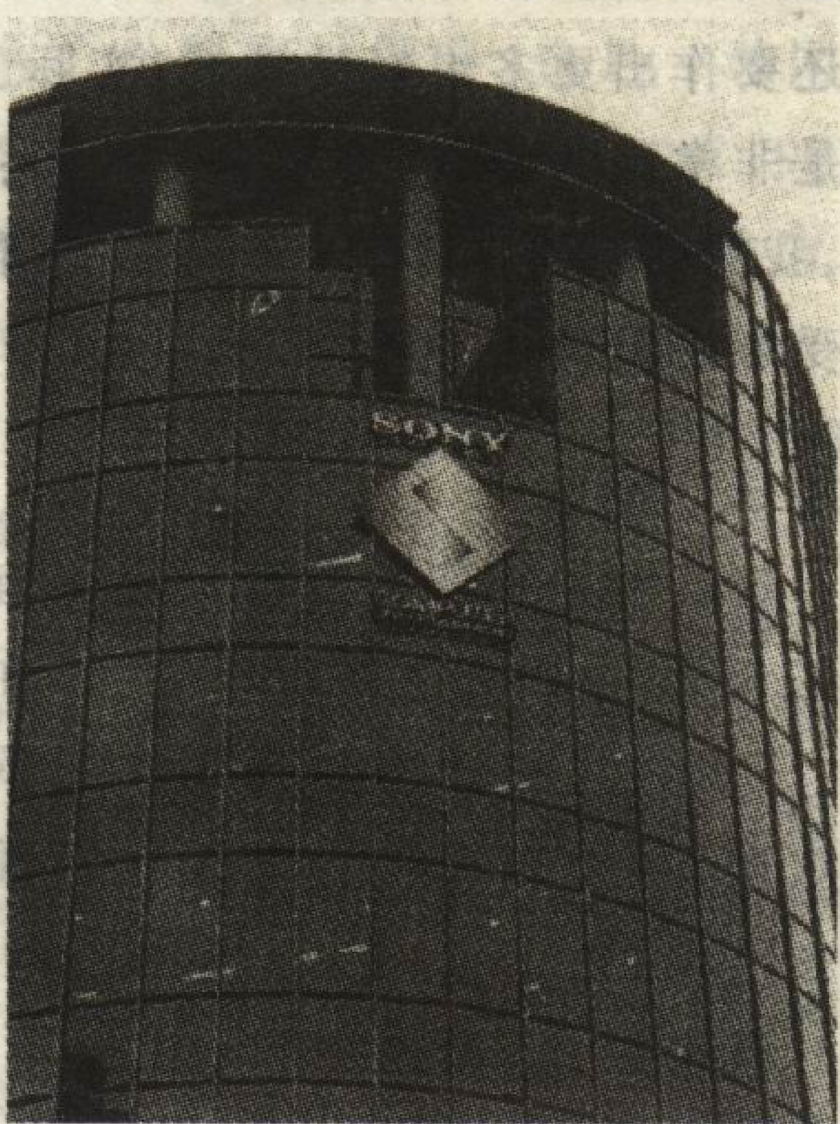
◀广井王子与世嘉合作的「樱花大战2」。

公正交易委员会 VS PS 3月13日法庭成战场

大家知道，公正委员会怀疑索尼电脑游戏（SCE）违反垄断禁止法，于1月20日对其提出警告，奉劝其改正贩卖方式，对此，SCE于1月21日的委员会表态不听从其劝告，因此，公正交易委员会于2月9日表明将对SCE进行审判。

所谓审判相当于裁判的第一审。3月13日将进行一审，但SCE一方采取了抗争到底的态度“委员会对我们的指责基本上是没有事实根据的。看来我们要抗争到底了，我们到现在为目所做的一切其目的是正确把握商品需求动向，维护用户的利益，根本谈不上是违法行为。”（SCE广报）

因此在法庭上，SCE和公正交易委员会之间将会有一场激战，在法庭作出裁决之前到底要花多长时间呢？其结果又将如何呢？相信这不是在短时间内能有结论的事情，让我们拭目以待吧！



◀索尼不听劝告，双方走上法庭，软件售价今后会怎样呢？

收录“街”续编情报的CD登场 听听长坂秀佳同中村光一的交谈

CHUN SOFT发售了土星游戏“街”，大家早就对“街”的续编望眼欲穿了，现在让我来告诉你，以“街”为题材的连续剧CD中收录了续编的相关信息。

“街”续篇的相关情报被收录在媒体工厂发售的以“街”的另一个故事为题材的连续剧CD“街第Qの男”中的“特别收录”中。“街”的原作者长坂秀佳和CHUN SOFT的中村光一同时登场，在他们的谈话中透露了一些有关“街”的续篇的情报。

该CD的售价为2500日元，对“街2”有兴趣的玩家肯定会购买一片，但这也只限于日本国内，我国的朋友恐怕便无缘听到CD的内容了。

▲“街”是CHUN SOFT的电子小说系列的第三发炮弹，特点是故事洗练，游戏迷很多。

世嘉新社长 入交昭一郎访谈

2月12日，在东京都大田区的世嘉总部，杂志社对2月10日上任的新社长入交昭一郎进行了采访，入交新社长他将如何做世嘉的新舵手？让我们仔细地听听看吧。

▲2月10日刚刚就任世嘉新社长的入交昭一郎，作为采访前开场白，他说："我想把世嘉建设成21世纪应有的游戏公司。"

过分拘泥于"创造就是生命"

——您就任新社长，有哪些具体的构想，您将如何领导世嘉呢？

入交昭一郎（以下略为入交）：如果社长换了，而公司并没有多大的改变，那是毫无意义的，顾客们是如何看待世嘉的？我以前很关心这个问题。问了一下，我发现很多人都认为世嘉太硬了。我听后决定要把世嘉搞得更有人情味，自由并且应变力强，这样才能满足客户。一句话，我们的基本路线就是将世嘉建设为更有意思的公司。

世嘉的根本方针是"创造就是生命"。这句话是很有分量的，但我觉得迄今为止世嘉太拘泥于这句话了。一旦出了新东西就一下把它推给顾客。我认为作为一个游戏公司，如果单单如此的话，是绝对不行的。年轻人是我们最大的目标客户，他们的想法在不断地变化。年轻人在想什么？他们需要什么？我深深地感到不全力抓住他们的思想，创造出迄今为止世嘉所没有的东西是不行的。

——对于别的软件开发商，作为商业上的合作伙伴，您认为同新体制下的世嘉联手魅力何在呢

入交：说得绝对一点，如果和我们联合就一定能赚钱。（笑）。如果和我们联合，软件开发商的软件就会卖出很多。但前提是世嘉必须为其提供迄今为止没有使用过的技术或让其进入新的领域。具体说，这是关于次世代的后话了，所以在这里就不多讲了。

土星事业成功了

——您认为世嘉日前所面临的问题是对家庭用游戏机的改造对吗？

入交昭一郎

出生于高知县，今年58岁，东京大学毕业。同年进入本田技术研究所，89年任本田技研工业专务，90年就任同社副社长。93年转入世嘉，成为世嘉副社长。97年2月10日，就任世嘉新社长。他的兴趣是骑摩托车观光。他说："我正在计划4月初跟大约20个朋友骑车到伊豆去观光。我想洗个温泉，吃点好东西。"

入交：正是这样。目前，对家用游戏机事业在全世界范围内的改造无疑是最重要的课颗。并且娱乐业也在迎接一个大的转换期。在家用游戏机性能提高的情况下，按原来的方式把顾客集中到游戏中心去吗？回答是否定的。如何把从没去过游戏中心的客户拉进游戏中心是个大课题。

世嘉的产品对于老用户来讲具有很大的吸引力。但是为了提高市场占有率，不把那些新用户拉进来是不行的。所以总的来说我认为家用游戏也好，娱乐事业也好，世嘉的问题在于它能在多大程度上扩展其顾客群，改变"老顾客的世嘉"的面貌。

另外，家用游戏机和业务上使用的机器以及家用电脑技术上日益接近。因此我认为在某种意义上，优越于以往形式的新型游戏软件商务成为可能。

——您如何看待迄今为止的土星事业的发展？

入交：坦率的说，国外的土星事业不太景气。本应以土星起步的商务由SUPER32X开始造成了它的失败。之后，虽然想扶植土星，但由于失败的余波未平，其机能未能很好地发挥出来。但是日本的土星事业发展的非常顺利。同过去的巨型软盘驱动器相比，这真是天壤之别呀！土星销出500多万台，我们获得了巨大的利润。

——次世代机登场时，那500多万台土星用户会怎样呢？

入交：关于次世代机我不能说什么。但是次世代机登场后，土星当然仍然会保留下来。我们有义务满足客户的需求，今后我们还要作出更多更好的游戏。实际上，今天预定要售出的游戏质量是非常高的。到时肯定会有人问："为什么不早点出呢？（笑）总之，我想说的是：我们会全力以赴推出好的游戏，请大家尽情地享受玩土星的乐趣吧！

记忆卡再次新装登场
本次为两种颜色的"初春限定"版

PS用的记忆卡再次新装登场了。这回名为"初春限定"并有灰白和透明黄两种颜色的记忆卡预定各发行20万枚，每枚定价为2000日元，那为什么要选白色和黄色呢？"既然叫做初春，当然应该比PS主机看上去更显眼一些了"。（索尼·电脑娱乐广报）

这已经是第四回发行限定记忆卡了，今回会怎样呢？

"因为这种做法受到了广泛欢迎，所以以后将会继续做下去"。（同上）

原来如此，看来我只有一个个地去把它们都集全了。

所谓灰白，只是和灰色稍有不同，但做成非半透明的这在限定中还是头一次呢。另一款给人印象深刻，鲜艳的黄色并以限定中大家所熟悉的半透明形态制作出来。

喜爱收集记忆卡的朋友又要破费了！

对于世嘉新任社长日本舆论界做何评价?

报纸上纷纷报导是如此吗?

这个话题已经太陈旧了,上周起入交终于正式就职了。正如前面所提到的,2月10日入交就任世嘉新社长一职,那么舆论对新社长的就职又是怎么看待的呢?新闻、杂志等对社长交替仪式(这已成了日本月刊的风格)又是如何报导的呢?这已是等待的很久 消息了,于是便有了开头的那句话,就任过程几历波折,终于有了结果。

入交氏就任社长这一消息是在1月19日正式公布的,当时的记者会见情况,在次日的各家报纸上均有记载,下面摘录了几条。

大川会长站在经营前线
入交氏就任世嘉社长
(1月20日日经产业新闻标题)

在入交氏就任的上面,先是大川功会长的名字,而且是用大的字体写出的。本次随着入交社长的就职,大川会长担起了发展家用游戏机的重任,而前社长中山隼雄就任副会长,负责发展娱乐事业。上面标题所指的便是这一情况,但同时还是所有者的大川氏的名字被以醒目的大字写在前面,这倒是更让人注目,而类似的报导还有很多。

“我对于两人的工作调整是如何看待的呢?这也许是不得以而为之吧,就我的性格而言,还是愿意做适合我的工作。”

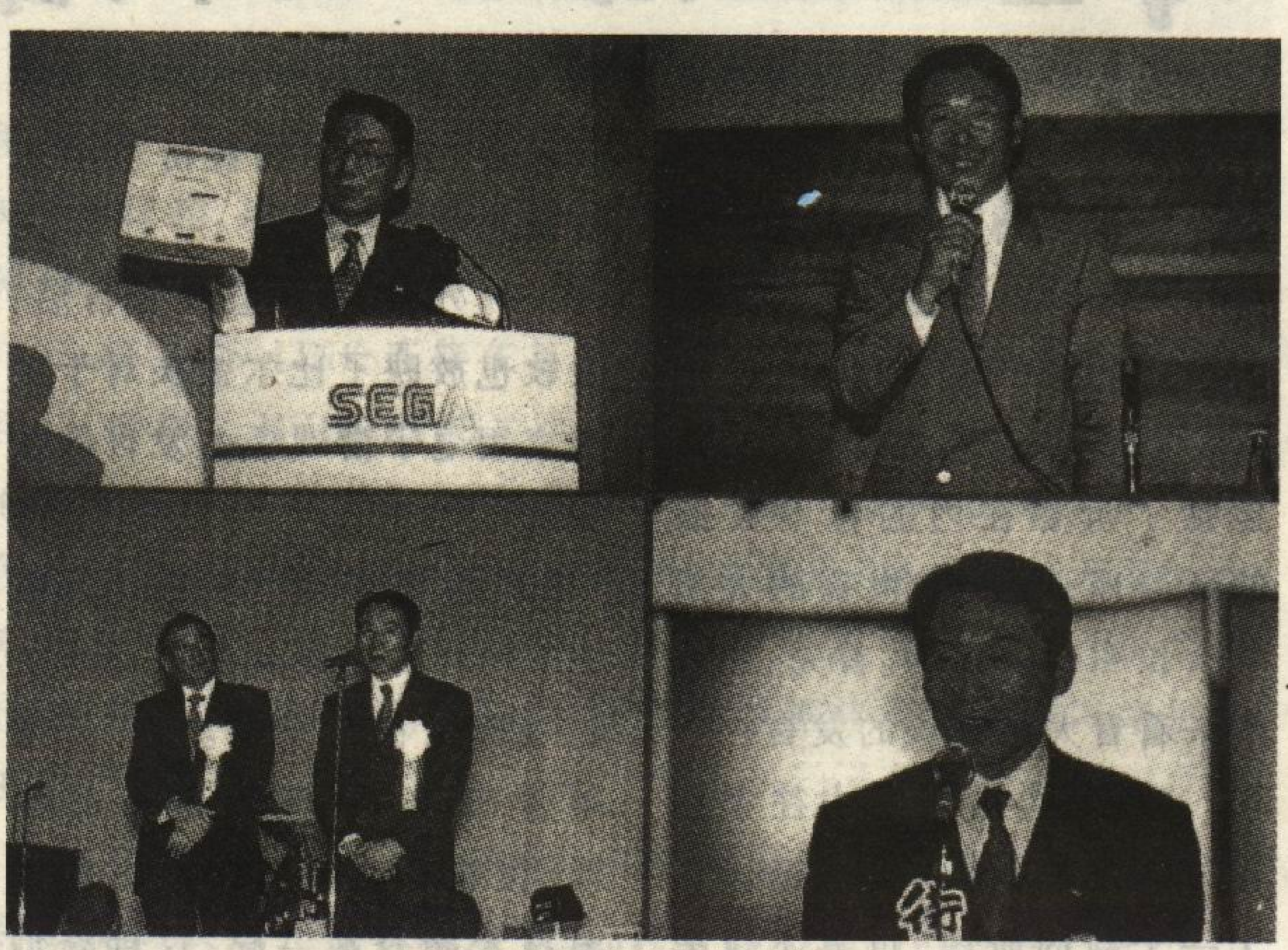
(1月20日朝日新闻入交氏谈话)

大川氏和中山氏两人的关系令人注意,类似的报导也出现在一些周刊杂志上。

世嘉社长交接仪式
幕后的争斗
所有者大川VS中山社长的固执
(周刊朝日1月30日特别报导)

报导的内容大致是,中山社长指责大川氏必须对与BANDAI合并谈判的破裂负责,同时透露大川氏有自己当社长的打算。在与BANDAI谈判期间也是如此的,这可真是一家新闻不断的会社啊!

下面再来看看反映了入交新社长人品的报导。



▲在土星发展时期,一旦有新游戏出台都是由入交社长(当时的副社长)出面公布的。这回总算熬到了出头之日了。

在美国广结人缘的入交氏
(财界2月3日标题)

入交氏是本田科研工业的副社长,被誉为使本田事业在北美走上轨道的大功臣。美国大概是他能够大展拳脚的地方吧?

(前略)“性格好强不服输,等待着亲手重建家庭游戏业的机会。(中略)本田时代的部下,原F1总监督樱井淑敏认为入交是一个公平讲理的人。”

(1月20日本经济新闻)

企图凭借自己的实力,重振世嘉家用游戏业的雄风,这当然包括了制定新战略计划。

结论

入交氏有一个儿子两个女儿。有些记者提出问题“请问您的子女喜爱游戏吗?”“最近尽在玩PS了!”入交氏很幽默的回答。今后入交氏将会给我们带来什么样的希望呢?我们试目以待。

游戏中的人物来的电话?! A.D.M的U&TDC系统

2月5日,千叶的幕张博览会上,公布了将情报系统和网络连系在一起的关联技术“NET & COM98”。会场上,ADM在NTT站上公布了他们开发的使用电话的新系统,“U & TDC系统”。

U&TDT系统简单来说,就是将使用者希望获得的情报,在合适的时间里,送到指定的终端(如家庭电话,便携电话,PHS、FAX、E－MAI等)。而本系统已经被应用到了游戏上。

比如在玩游戏时,游戏中的人物通过玩家的便携电话给予提示,或是通过传真送来一份秘密地图等。这是一种同现在完全不同的游戏方式,98年夏季A.D.M预定发售的为PS制作的《SYNCHROVICITY－シンクロニシテイー》和《THE RUINS——ルーインズー》便是和这种系统相对应的游戏。

A.D.M以外的其它制作商也正竭尽全力地打算在近期发行使用U&TDC系统的游戏。对于这一项新的尝试,玩家中会有什么样的反应呢?

索尼将推出下一代主机

传闻索尼已经着手开发新主机,暂时的消息是正在考虑以MD或是DVD－RW为媒介,其实最初的方案是最新形态(尚未公布)的MD,不过由于与N64DD太过相似,故而提出改为采用DVD－RW,反正索尼和飞利浦已经制作DVD－RW机,但最大问题就是价钱会较高,所以暂时未有定案。其实,索尼早已着手开发新主机,由于最初设计不受游戏商欢迎,所以要重新开始,使整个计划有所延迟,估计新主机会在99年圣诞节于日本推出。此消息尚未得到厂方证实。

游戏周边商品走向市场

受广大玩家关注的游戏商品目前国内已有商家进行销售,有兴趣的朋友不妨留意一下有关广告,到市场上去看看。

土星的下一代机型终于正式公布!!

大新闻!不久前,有传闻说土星的下一代游戏机将于99年在美国发售,这种土星的下一代机型的详细情况已经正式公布了。这是1月23日,在东京都的プリンス饭店召开的,包括了世嘉在内的各CSK组的新春座谈会上,世嘉的大川功会长明确表示的。首先,让我们来看看大川会长的发言:

"世嘉今后将尽力往家用化方向发展。游戏界已经进入了一个新的阶段。世嘉不仅要与索尼和任天堂,而且要和迪斯尼这种的世界性企业进行竞争。因此,世嘉准备与微软联手向新型的家用电子游戏机的开发进军。具体的来说,世嘉将和微软联合开发专用的DS(控制机器系统软件),并将其使用在新型的家用电子游戏机上。

微软是一家开发象WINDOWS95这样的PC机的OS(系统软件)的公司。而土星的下一代机型上将会使用什么样的OS呢,我们正翘首以待。此外大川会长还说:

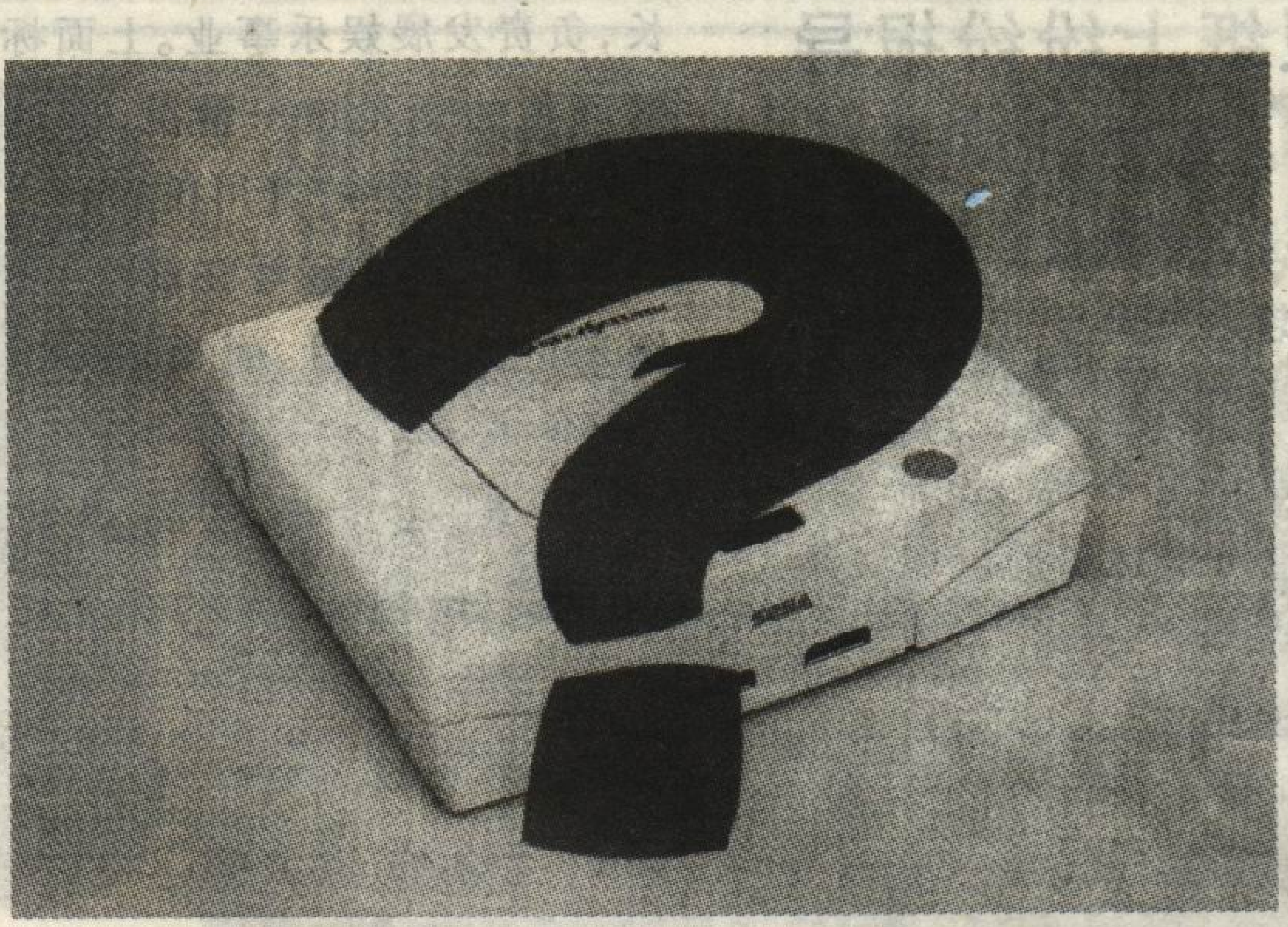
"世嘉不仅仅是'游戏厅',新型的家用电子游戏机的软件是可以被容易地移植到PC机上的。朝PC机方向发展,便扩

大了游戏的市场。而且,在多媒体时代里,游戏、CD和电影相融合,这不仅对游戏业界,对日本的经济发展也将做出贡献。

另外,在大川会长发言后,微软也放映了比尔盖茨对于新型家用电子游戏机的发言的影带:

"拥有能够使用INTERNET的硬件的最初的象征电子游戏机正在开发中。为了能够制作出在PC机上进行的游戏,世嘉和微软将把双方的主要技术融合在一起。这种新型的家用电子游戏机将能够进行到现在为止还没有的最好的游戏。"比尔盖茨的发言强劲有力。土星上接上了土星调制解调器后,竟能够使用INTERNET。究竟土星的下一代,将怎样在INTERNET上进行游戏呢?这也是极其惹人注目的。此外2月10日刚就任世嘉新社长的入交昭一郎也出席了这次座谈会,并阐明了决心。

当日所公布的便是以上情形,至于发售日期、名称、机器性能等还未公布,但相信开发正在进行之中。在与微软的合作下登场的土星下一代将会是怎样的呢?我们对此抱有极大的兴趣。当然,要亲眼看到这种土星下一代,还需要相当一段时间。虽然我们都对开发情况十分关心,但请稍安勿躁,耐心地等待消息吧。



▲这是正不断推出新游戏的土星。下一代的登场将要等多久呢?

▼这是世嘉的大川功会长。并宣称"世嘉要重新赢得消费者。制定战略,和索尼,任天堂展开竞争。"

▲这位是2月10日就任世嘉新社长的入交昭一郎,"改变世嘉的面貌是我的使命,半年到一年后请再看看世嘉吧!"昭一郎发表了自己的决心。

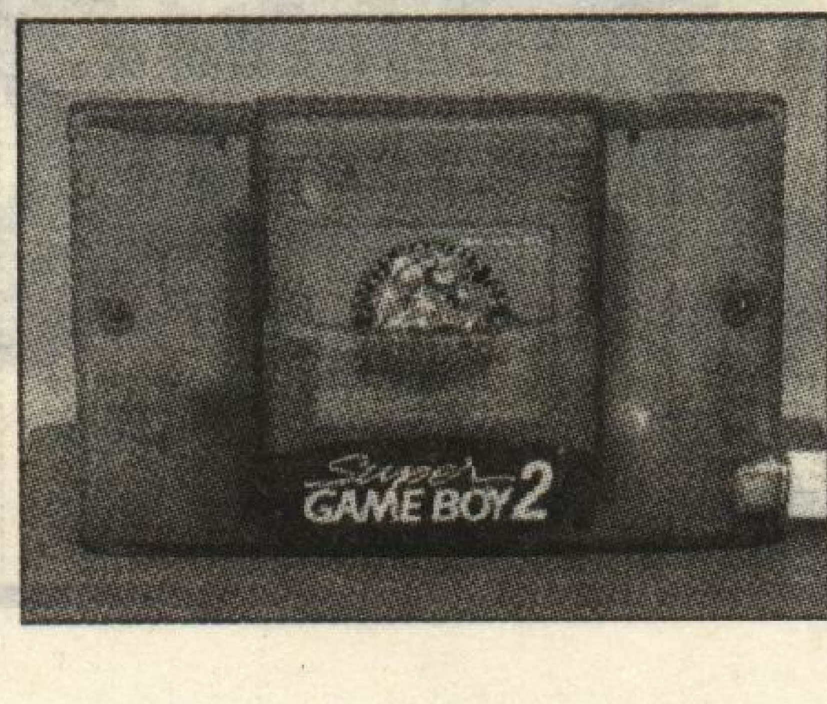
◀座谈会上,世嘉,CSK组的有关方面的人员大多出席了,同时会场上还展示了土星的新作。

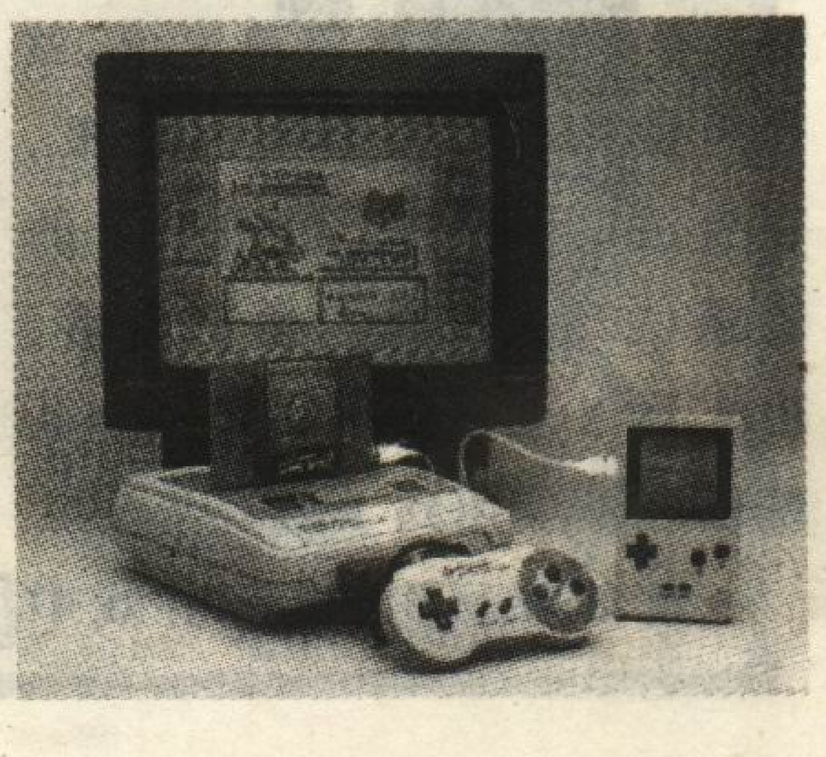
SUPER GAME BOY2终于发售 追加性能彻底大公开!!

以前本刊所介绍过的,任天堂的SUPER GAME BOY2终于发售了。很快我们就可以拿到说明书,彻底了解它的多种新性能了。

SUPER GAME BOY2的最大特征便是可以与SUPER GAME BOY联机游戏。联机线通过SUPER GAME BOY掌上机的专用装置与SUPER GAME BOY2侧面的一个端子相联,进行游戏。更大的画面,而且是彩色的加上联机对战,怎样够硬了吧?还有机身是鲜艳的天蓝色,并配有电源指示灯和联机指示灯。和灰色的SUPER GAME BOY相比,可时髦的多了。另外图像的背景被更新了,其它的一些细小的部分也被改良了。

大幅度升级了的SUPER GAME BOY2,有着巨大震撼力的画面和联机对战的功能,怎么样,想玩就不要犹豫了,快去买吧。





完全由粘土制作的游戏软件 “クレヘマン・クレヘマン”制作发表会

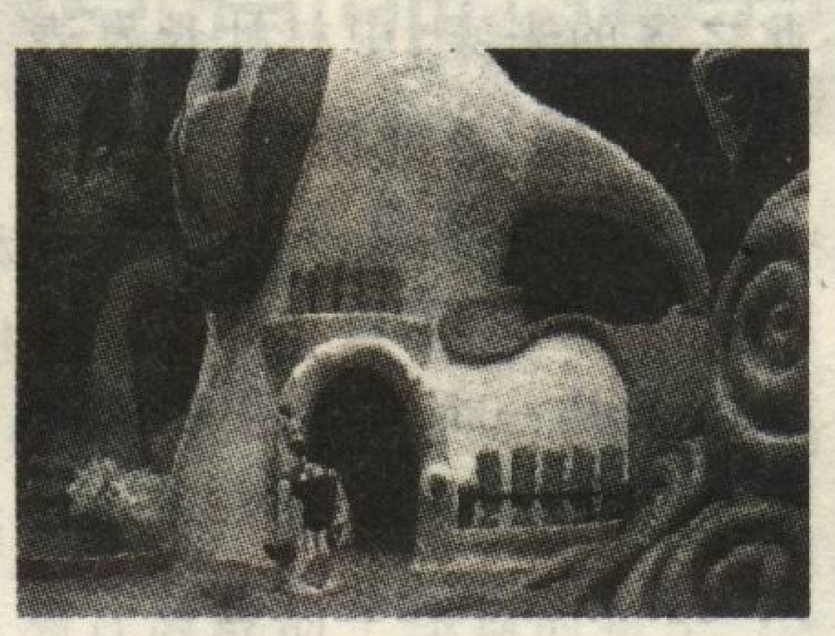
RIVERHILL SOFT 将于 4 月 23 日发售 PS 用游戏软件“クレイマン・クレイマン ~ネバーフッドの谜~”,在 2 月 12 日召开了这一游戏软件制作的发表会。

这一软件当中的偶人和背景都由真正的粘土制成,将其摄入画面,营造出一种独特的氛围。发表会上,游戏的创制者ダグ・テンヤーベル也出席并发表了如下的讲话:

“当初在美国是作为家用电脑软件出售的,为了能使其在 PS 游戏中使用顺利,我们可是下了不少的工夫呀!”

全部由粘土制作的这个游戏能否受到青睐,人们试目以待。

▲左数第三位为本游戏创制者**ダグ・テンヤーベル**。



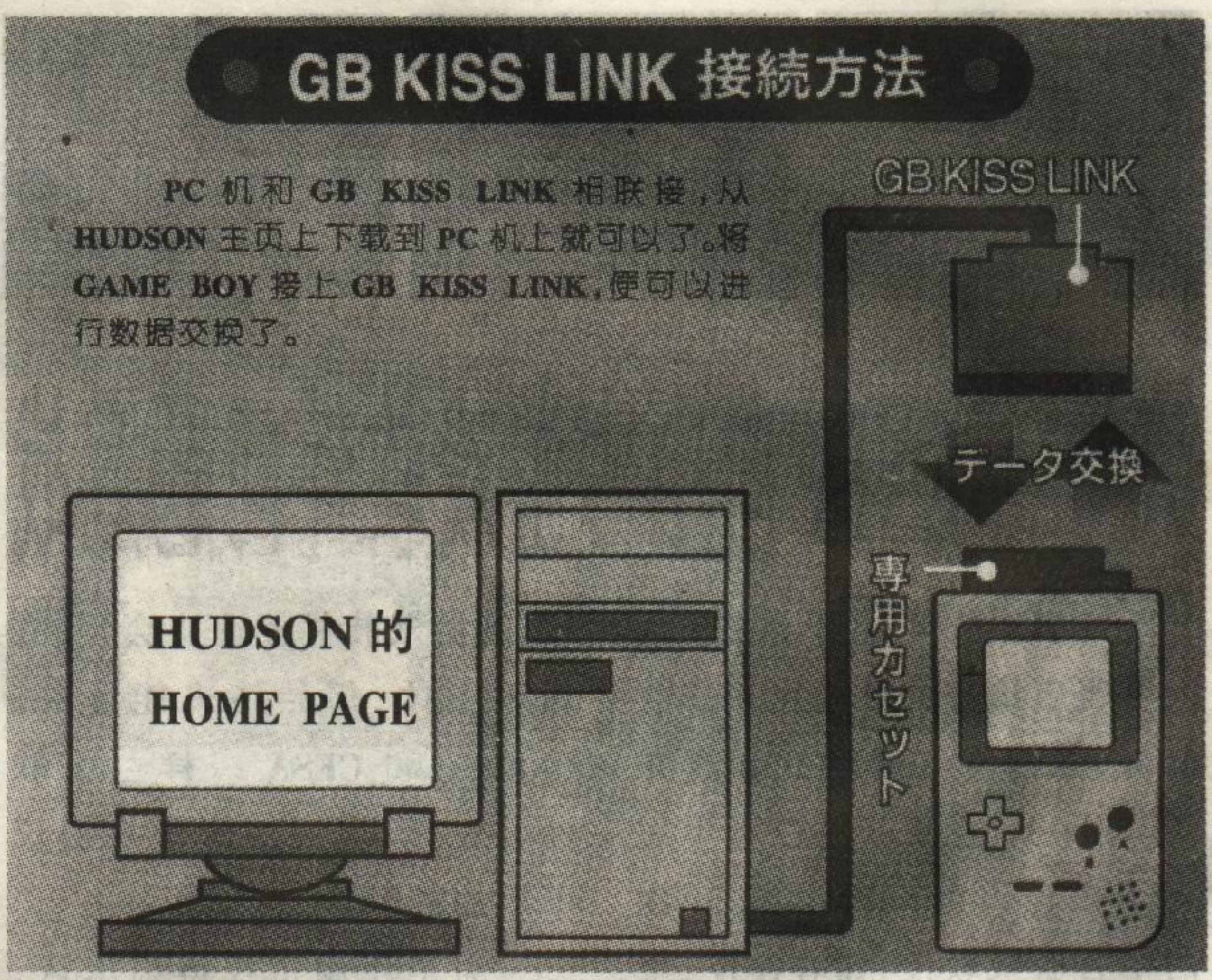
▲本游戏使用粘土量达三吨以上,真令人吃惊!

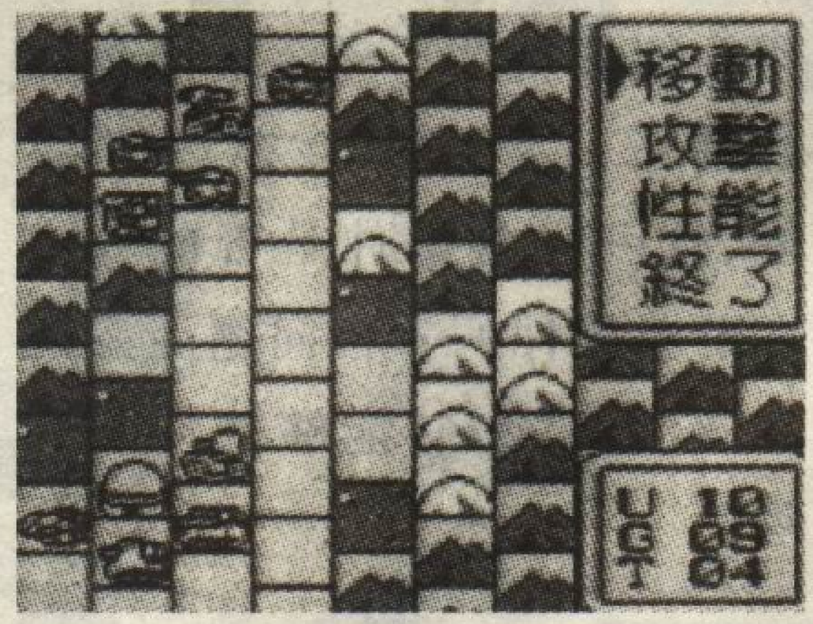
GAME BOY 和家用电脑合体 GB KISS LINK 登场!

HUDSON 开发了 GAME BOY 用周边机器“GB KISS LINK”,使运用 GAME BOY 和家用电脑接受传送游戏数据成为咳能。从 3 月 6 日起,这一机器将在网上 ASCII 主页上开展邮购业务,价格为 4980 日元。

GB KISS LINK 连接在与 WINDOWS95 对应的家用电脑上使用。从网络上 HUDSON 的主页上下载游戏数据,只要使其接近装有对应软件的 GAME BOY,就可以完成数据的传送和接收了。顺便说一下,由 HUDSON 于 2 月 27 日发售的“ネクタリス GB”是对应第一弹软件。软件中没有的原始地图可以通过 GB KISS LINK 得到。并且,预计 GAME BOY 的数据将有可能在网络上公开。

GB KISS LINK 把 GAME BOY 和家用电脑联接起来,使各种数据的发送和接收成为可能。拥有家用电脑的 GAME BOY 用户们,好好试一试吧!





▲与 **GB KISS LINK** 相对应的第一款游戏是《**ネクタリス GB**》。该游戏的原始地图已可以得到。

富于魅力的接续!

▲去年秋天在 **SPACE WORLD** 上展示的 **GB KISS LINK**。不久以前它已经开始发售。

即便在暗处也可以玩 照明 GAME BOY 即将上市

GAME BOY 又添新功能!任天堂研制出在 GAME BOY 上添加照明功能的新型 GAME BOY,“GAME BOY 照明灯”将于 4 月 14 日上市。颜色如照片上所示,有金色和银色两种。价格为 6800 日元。

所谓照明机能即可让 GAME BOY 的控制器发光的机能。有了这一机能,即便在黑暗的地方也可以玩。并且照明灯可以通过 ON 和 OFF 随意开关。在玩游戏的时候可以轻松自如地开灯。

此外,旧型 GAME BOY 使用 2 节 7 号干电池而新型 GAME BOY 只需 2 节 5 号电池即可。电池的寿命也延长了,新型 GAME BOY 可以比原来多玩约 4 个小时(使用照明灯时),虽然体积有些加大,其它结构没有变化。仍然可以使用以前的 GAME BOY 用游戏软件。此外新型 GAME BOY 上市的同时,旧型 GAME BOY 的价格也有变动。从原来的 6800 日元降至 5800 日元。这一价格调整已于 2 月 14 日实施。

添加照明机能的 GAME BOY 终于上市了。喜欢新玩意儿的用户们,又想要了吧?

◀这就是新型 **GAME BOY**。有金色和银色两种出售。引人注目的是电源的 **ON**、**OFF** 开关部分。在这里安装了照明灯的开关,即使在游戏进行中也可随意开关。另外与旧型 **GAME BOY** 相比,大了一圈,机重也增加了大约 **40** 克。

AOU博览会召开 今年展出什么游戏？

2月18日——19日AOU（全日本娱乐设施营业者协会联合）主办的“AOU 1998街机游戏软件博览会”开幕。最新的游戏机将会聚一堂，这一博览会每年都举行，已成为一件大事。今年会场设在千叶的幕张。

下表介绍了主要参展制造商的预定展示游戏名称。这次仍将有很多游戏软件参展。其中引人注目的有世嘉的格斗动作游戏“格斗之蛇2”。正因为是热门游戏的续编，所以很多人拭目以待。此外NAMCO还将展出其格斗动作游戏“野心之战”，因为“FF Ⅶ”中的主角会在游戏中登场，所以这一游戏也很引人注目。另外，老牌格斗游戏制造商CAPCOM将展出热门格斗游戏的续编“星际悍将2”，这一游戏也很热门。

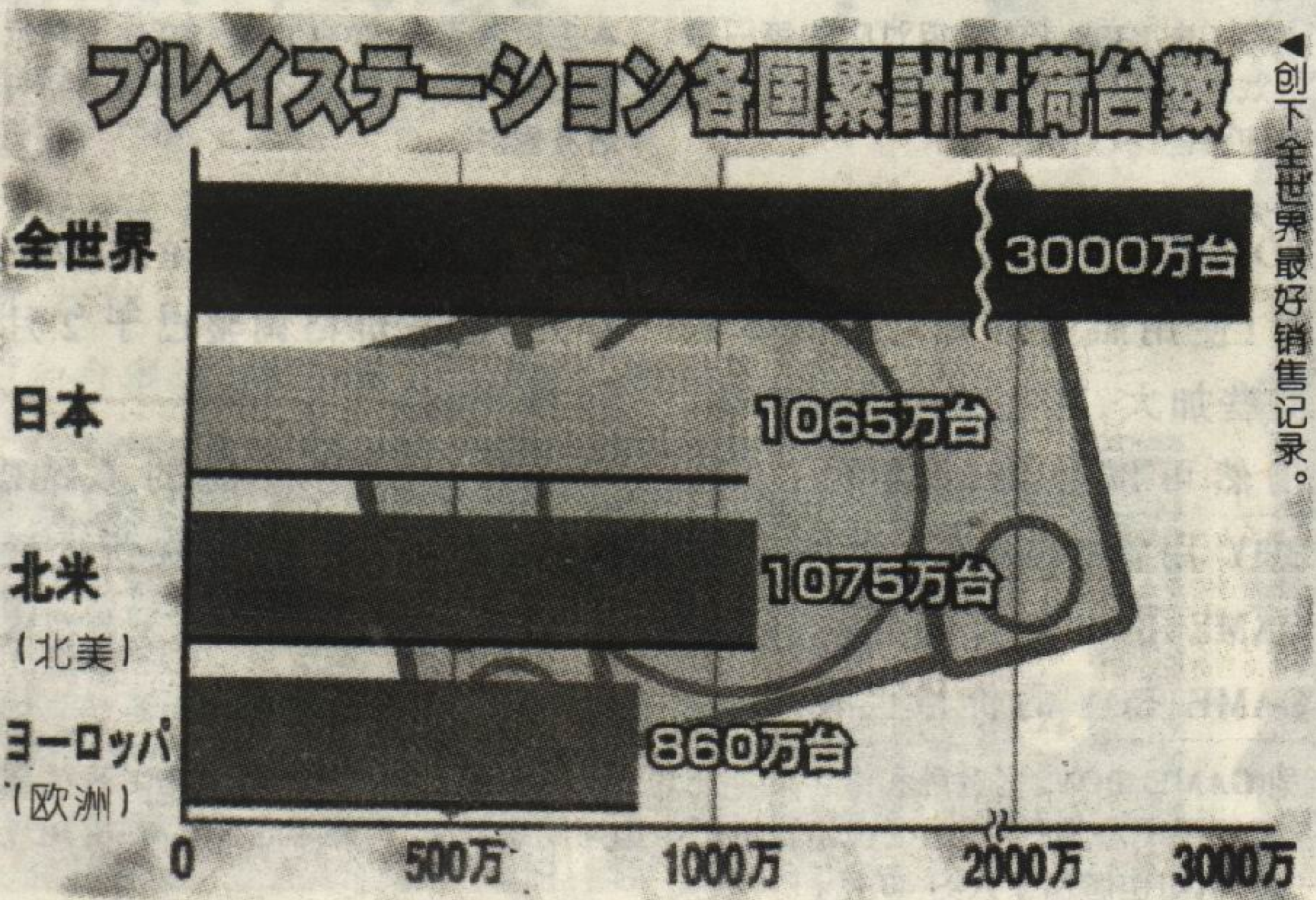
与在今年的AOU博览会一样，我们仍能提前一步接触到各种各样的游戏机，顺便提一句，2月19日对群众开放（2月18日只对有关人员开放）。入场券为2000日元。这样的盛会何时能在中国国内出现呢？

ENIX向中古游戏软件问题宣战

ENIX从4月开始，直接向零售店出售同社的家用游戏软件，以前本刊曾对此作过介绍。实际上，在贩卖协议书中加入了未经许可不得出售ENIX的中古游戏软件，如有违反，解除贩卖协议的条件。

提起中古游戏软件问题，认为出售游戏软件时若作者有决定贩卖对象的权利，即有颁布权的CESA（电脑游戏协会）和反对著作者颁布权的ARTS（电视游戏软件流通协会）一直纠缠不休，但始终未能解决。ENIX也和CESA一样主张软件发售颁权。因此这次在协议书中加进了这一条件。

为了使颁布权得到承认，作为缓冲，ENIX将在今年年底之前承认中古游戏软件的发售，这一发售条件是否能在中古游戏软件的发售问题上掀起一丝波澜呢？它能够贯彻到底吗？



◀创下全世界最好销售记录。

《街》的完成公布会召开 早早开始考虑2代！？

1月19日在东京的一家饭店，召开了《街》的完成公布会。该作是CHUN SOFT制作的土星冒险游戏，并已于1月22日正式发售。

当天，以CHUN SOFT的中村光一社长为首，原作者长坂秀佳，演员龙雷太等制作小组及出演者纷纷出席。面对如此之多的来宾，中村社长发表评论：“《街》这部作品，我可以自信的说在质量方面是最好的。这款游戏，实际上玩者一看就知道是一部非常有趣的游戏。《街》的影响力，正在逐渐扩大”。另外长坂先生在客套了一番后透露：“《街》的第二集故事已经开始着手了。”这一有爆破力的发言立刻在会场上引起了一番骚动。另一方面该公司对别的游戏不闻不问，大概一心只埋头于《街》这款巨作吧？

▼中村社长对《街》的出演者说：「请在电视上多为我们宣传吧！」

▶出演者当然是要玩这款游戏的了。

▲左起长坂秀佳，世嘉的副社长入交昭一郎，龙雷太，中村光一。真是强大的阵容啊！

▶这是出演者在台上公布拍摄花絮时的场面。

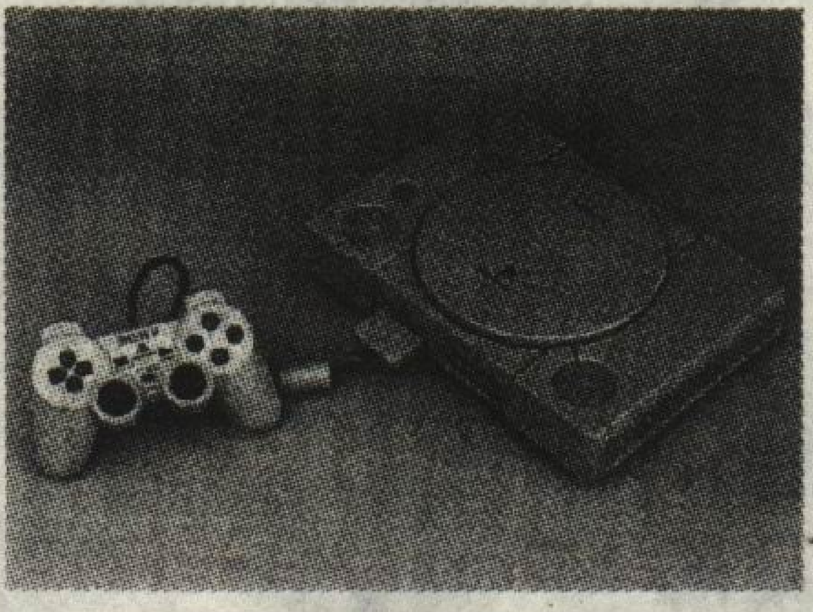
PS向全世界输出 台数最终突破3000万

2月5日，索尼电脑游戏（SCE）的PS累计向全世界输出台数突破3000万。PS于94年12月开始发售，在短短的3年零4个月期间输出量突破3000万台。

让我们来看一下向不同国家和地区输出的台数。94年12月在日本售出1065万台，95年9月在北美售出1075万台，在欧洲售出860万台。软件的输出数量，全世界共1亿9900万套，日本9000万套，北美5900万套，欧洲为5000万套。

“说起来这个成绩的取得也应归功于广大用户。今后，为更好的满足全世界的用户的需求，我们要加倍努力。”（SCE广报）

还有，PS刚刚在去年8月创下向全世界输出台数突破2000万的佳绩。仅仅过了5个月又上升了1000万台，真不愧是热门。今后输出台数会有何种程度的增加，我们试目以待！


▲去年12月，PS在日本国内累计输出台数突破1000万。产品销路使其它厂家望尘莫及。

KNIGHT & BABY

PS NEW

责编/E·T

- 厂商：TAMSOFT
- 类型：S·RPG
- 媒体：CD－ROM
- 发售日：98年夏

一位憧憬着骑士生活的少年成长的故事

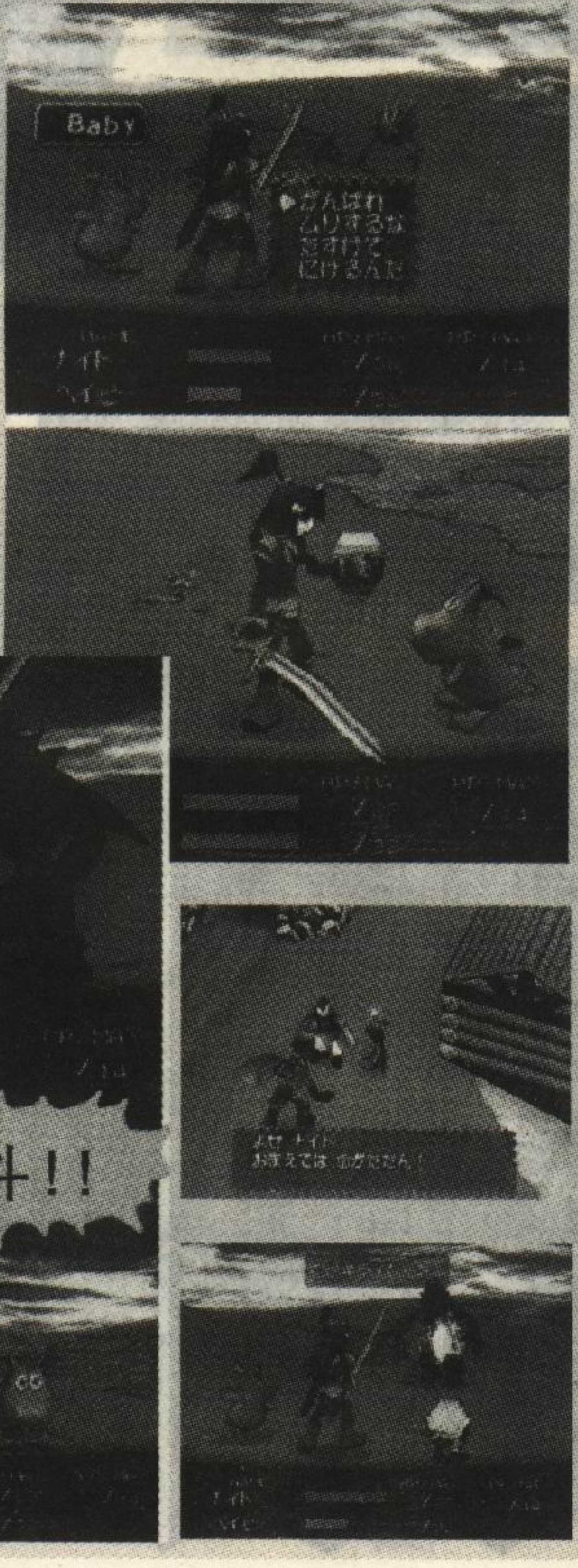
大家可能对TAMSOFT不太熟悉，但它却担任过“斗神传”与“Q版赛车”的开发工作，而《KNIGHT & BABY》则是TAMSOFT独自开发的第一部作品，游戏是一部注重角色成长的RPG。

憧憬着骑士生活的少年与妖精，在一次偶然的机会里救助了妖怪的孩子BABY……故事便这样开始了。

本作的主角是个一心想当骑士的少年，他与妖精族少年妮妮娜在奥拉加村生活着。某日因救助了怪物的孩子BABY而开始了他们的冒险。游戏不仅是冒险的物语而且是成长的物语，在冒险过程中不断成长，便是游戏的一大特色，其中主角与BABY都要不断地成长才能发挥出他们的潜在能力。因此精心地培育这些角色是很重要的。

BABY的成长过程

游戏最大的特征便是主人公与BABY的成长，最初BABY在战斗中是不会提升等级的，在战斗中它只能用一些相当于鼓力的声音来助战，但当它经过成长后自身的潜在能力会充分发挥。



战斗！战斗！！

➡不断的战斗可提升KNIGHT的等级

KNIGHT与他的伙伴们

KNIGHT

是本游戏的主角，也是一个一心想当骑士的家伙，在奥拉加村中总是以骑士的姿态活跃，因为偶然救助了BABY而开始了冒险。

妮妮娜

是个天真活泼的妖精。数年前记忆丧失在，倒在村口，被主角救起后，便一直在奥拉加村中生活，最后与KNIGHT一起冒险。

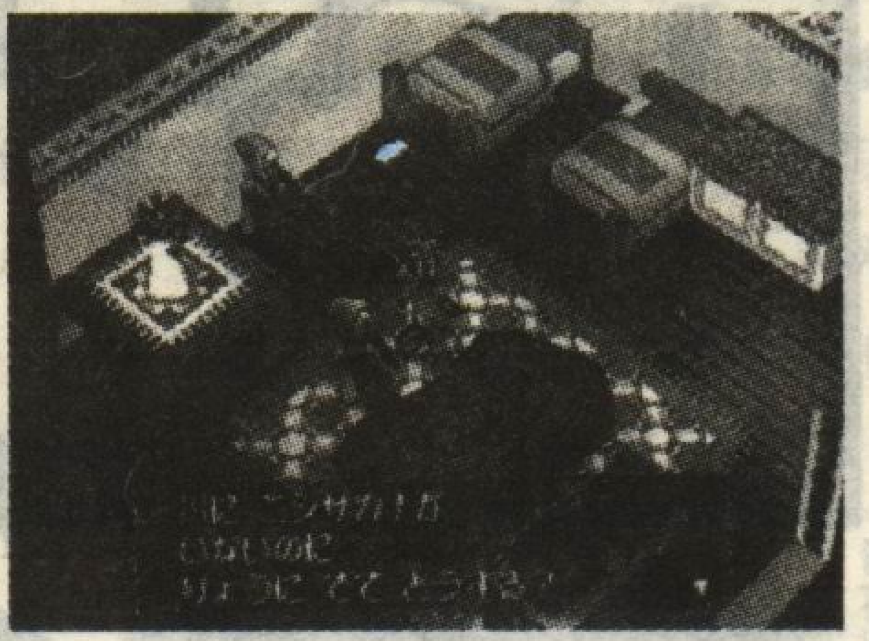
BABY

在奥拉加村附近出现的神秘生物，但是身为妖怪之子的它却与世界秩序有着重要的关系，是个持有神秘能力的角色。

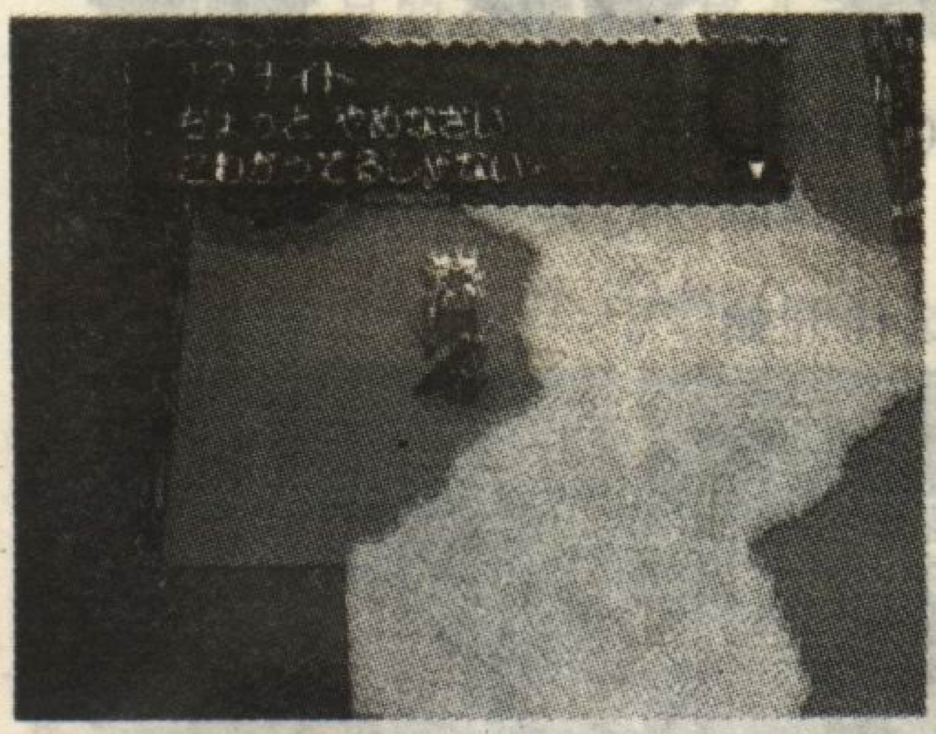
村庄的异变、与BABY的初会

主人公KNIGHT所住的奥拉加村本来是十分和平的，但是最近农作物都不断地欠收，并且这种情况持继了很长时间。由于事态的严重性，村长让主角送一封信到附近的村中。

安全送信而返的KNIGHT在途中遇到被怪物袭击的BABY，在妖精妮妮娜的帮助下把不过以怪物手中救了出来。但由于BABY与来袭的怪物是同族的，为什么会袭击它呢？BABY又是什么呢？带着这些疑问，KNIGHT回到了村中。

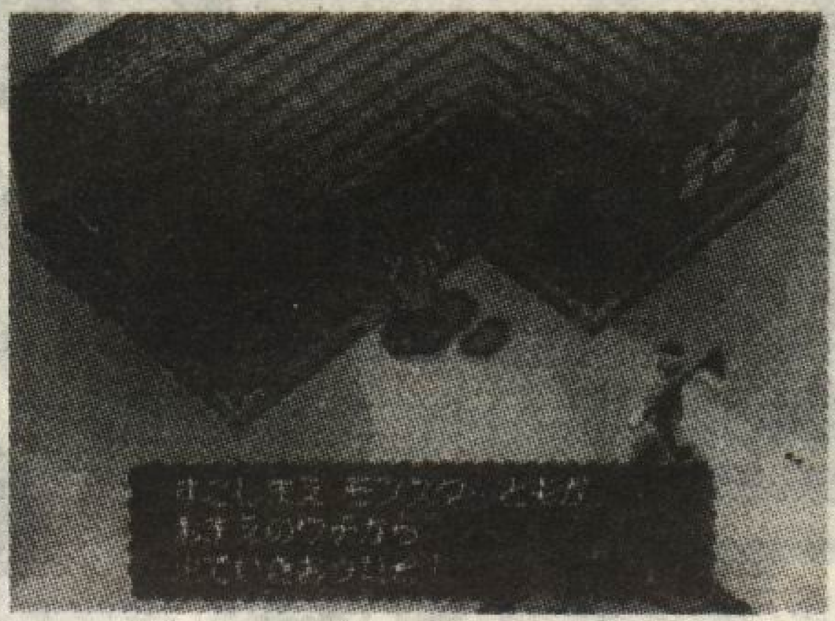


是妖怪的孩子吗？

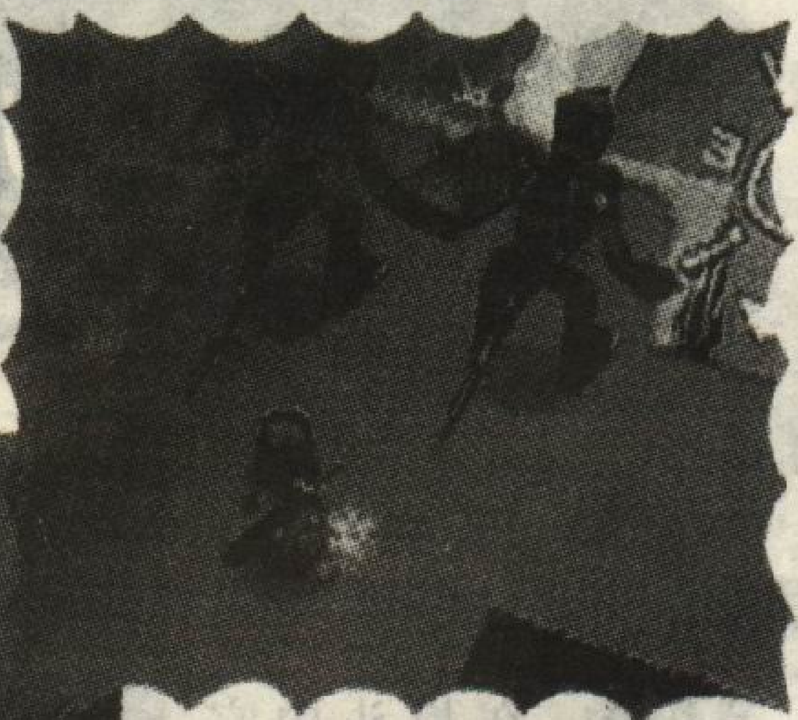


袭击村庄的怪物

把BABY带回村后，主角与妮妮娜万万没有料到一夜间村子发生了重大的异变，本来袭击BABY怪物们开始向村子中的人们袭击，这时主角要面对一项重要大的决择，要在村民的安全与BABY的生命之间作一选择，结果主角与妮妮娜带着BABY离开了奥拉加村。



←↓怪物的目的到底是什么呢？

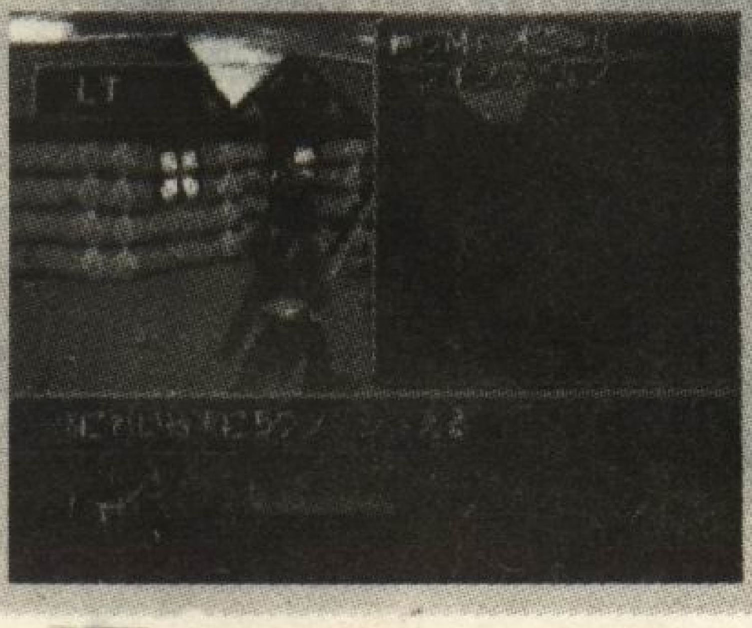


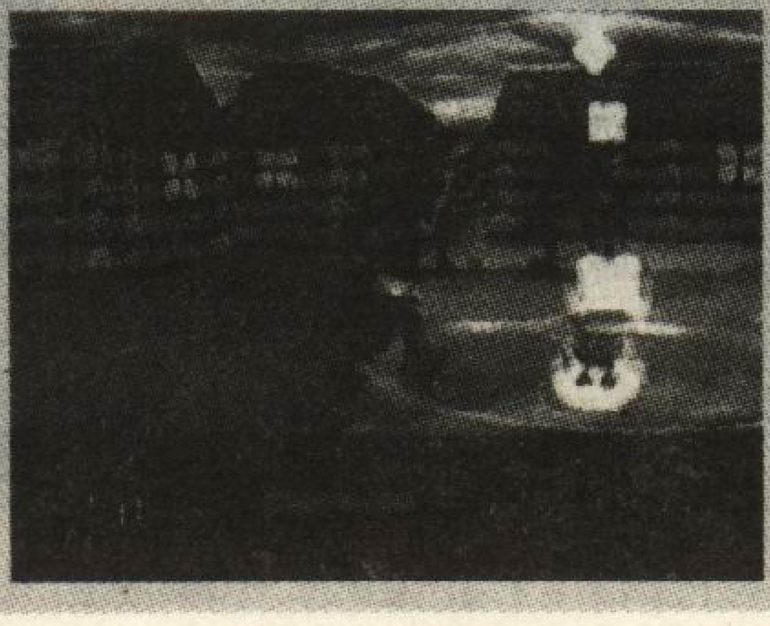
村民由你来守护

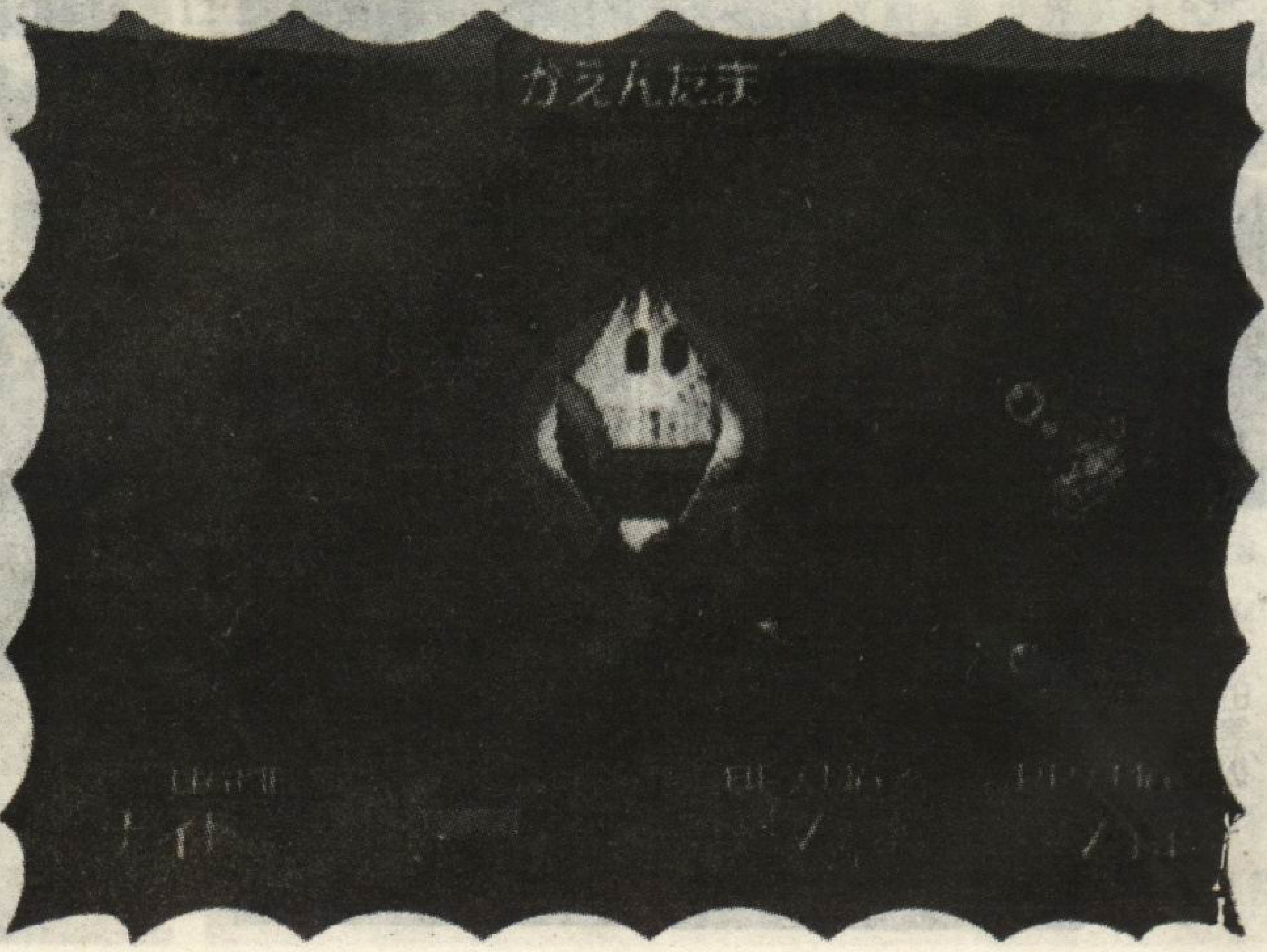
← KNIGHT面临着人生最大的选择。

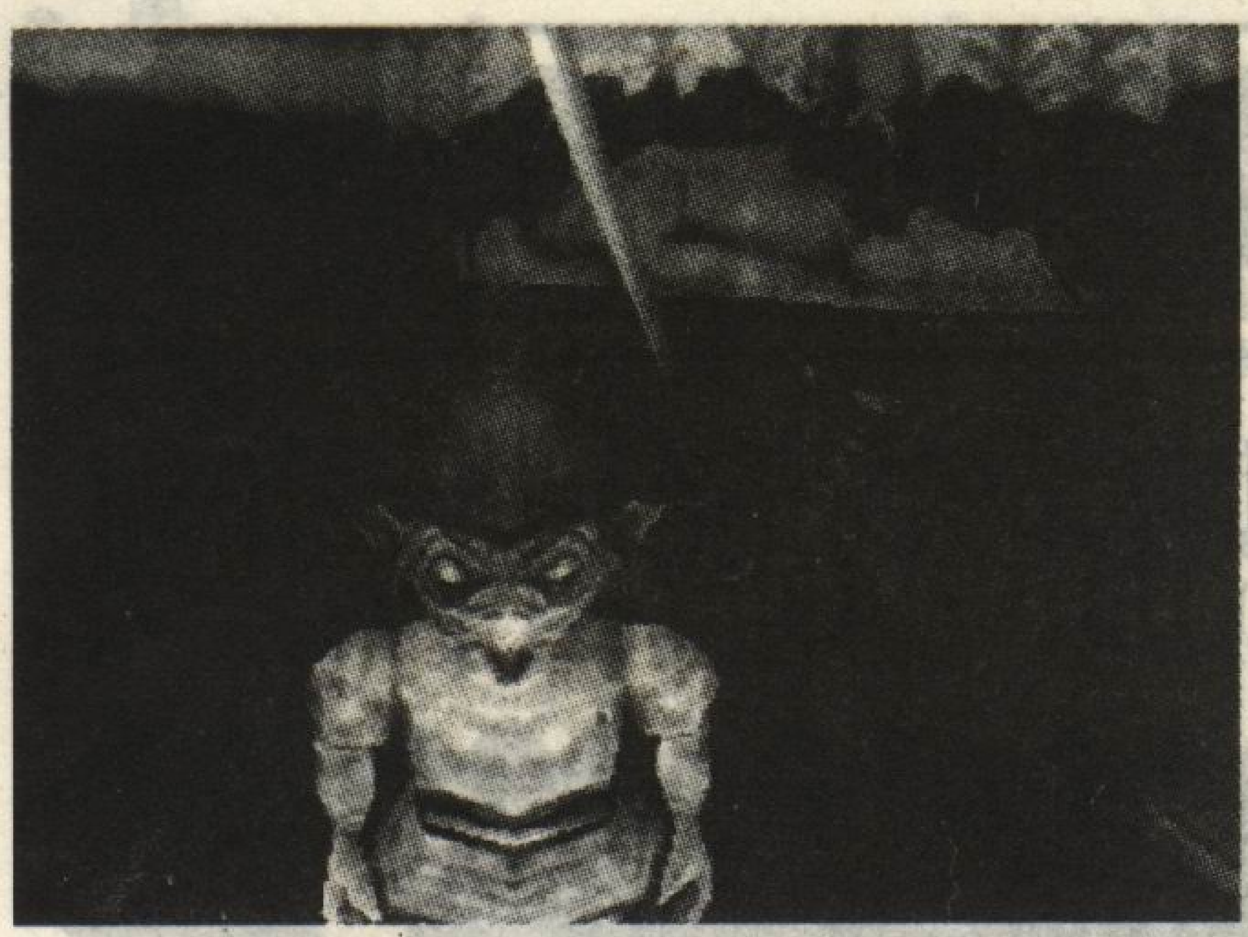
新战斗系统 除魔玩具登场！！

主角在所持的特品中有一种被称为“除魔玩具”的宝物，这种宝物在游戏中会有神奇的功效，并且在这个世界中会有多达100种类以上的“除魔玩具”。









SHADOW TOWER

PS NEW

厂商:TAMSOFT
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年夏

责编/E·T

十分注重系统的RPG游戏

以制作"KINE'S FIELD"知名的FROMSOFTWARE推出了她的最新RPG游戏《SHADOW TOWER》,此GAME与"KING'S FIELD"系列有着相同的游戏气氛,在内容上与敌人战斗,宝物收集,以及主人公各数值的变化,都是游戏的组成部分,而在系统与故事上也得到了开发者的高度重视。

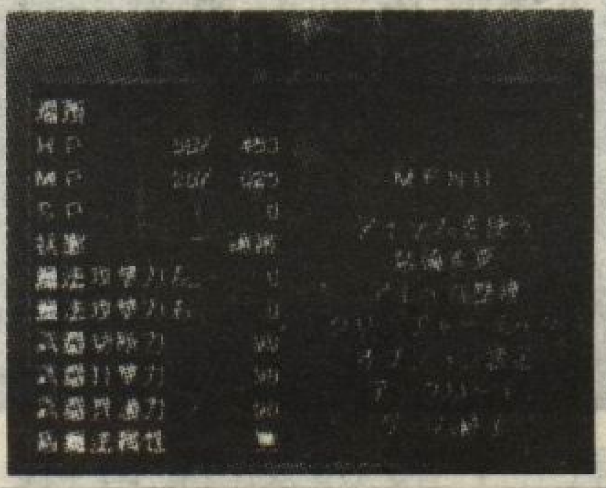
游戏的目的是操纵主角在广大的迷宫中与魔物战斗,以解救被夺去魂魄的村民们,这次的系统与"KING'S FIELD"系列有着类似的地方,玩过KING'S FIELD的玩者对此游戏应该十分容易上手。

STORY

在很久以前大地上诞生了一个叫做伊克利普斯的国家,国王鲁多一世,头戴单眼王冠在赛普塔城建立了他的王国。但在某日,王冠上突然出现了巨大黑暗的力量,而这股恐怖的力量同时把王国吞没了。不知经过了多少时间,在这片被诅咒的大地上,又有人建造了他们的家园,一日一位男子到赛普塔城探望了他的旧友,然而此时赛普塔城又被那种神秘的黑暗力量吞没,为了救出诅咒的人的魂魄,主角接受了这一除魔使命……

战斗是真实时间制

在迷宫与魔物战斗时是以真实时间制进行,换句话解释就是A·RPG,但又与普通的A·RPG有所不同。在攻击敌人的同时又可同进行防御,当击败敌人时,主人公的能力数值也会发生相应的变化。基本能力共分为身、闪、甲、地、断碎、贯、气、咏、阵、净、粒、溶、灵14种,在数值的加升上也会因打倒敌人的不同而变化,也就是说在等级提升时主角的各项数值可以由玩家自由分配。这便是游戏的重要特征,当把敌人打倒后,会被 记录在怪物图鉴中,其中也有一些重要情报,而怪物图鉴的完成也是游戏的乐趣之一。



⬇以下便是神奇的魔物图鉴。

把握战斗中的各种动作是致胜的关键

⬇武器的种类有多种多样,把握它们的性能将魔物击倒。

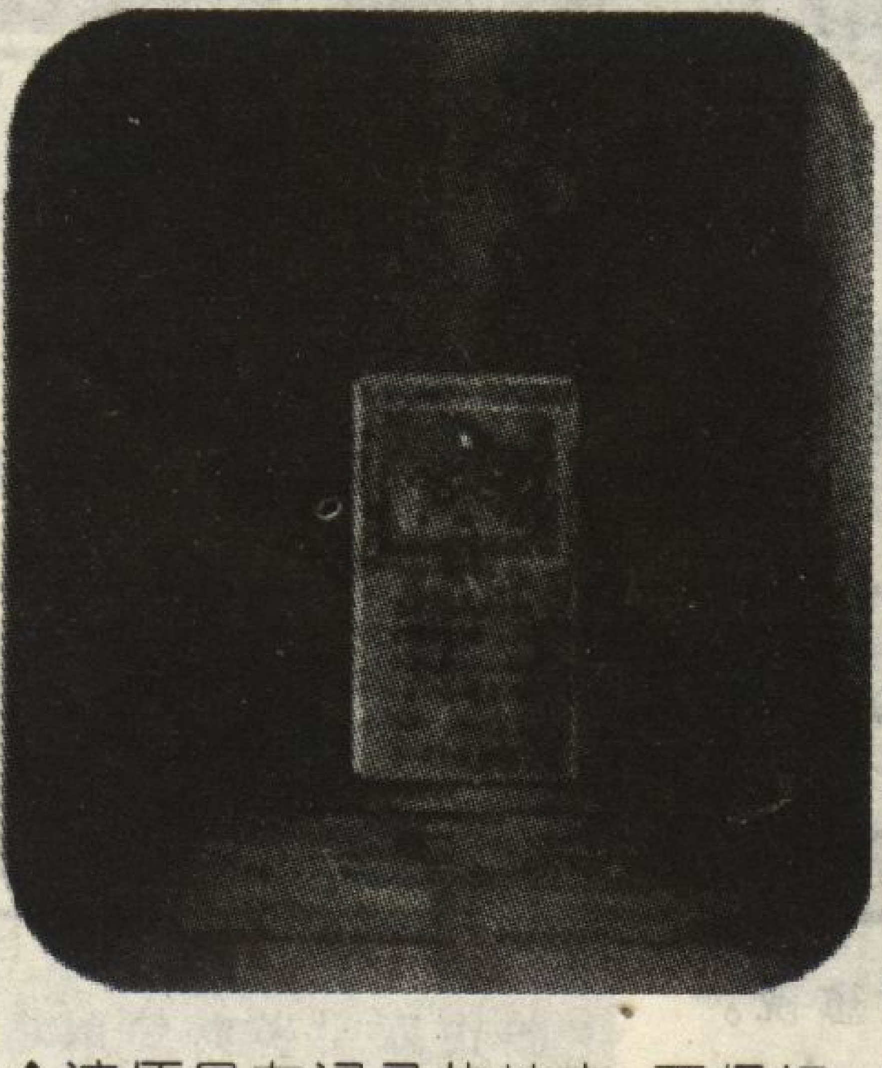
攻击

⬇在必要的时候也要举起盾牌进行防御,一味地乱打是不行的。

防御

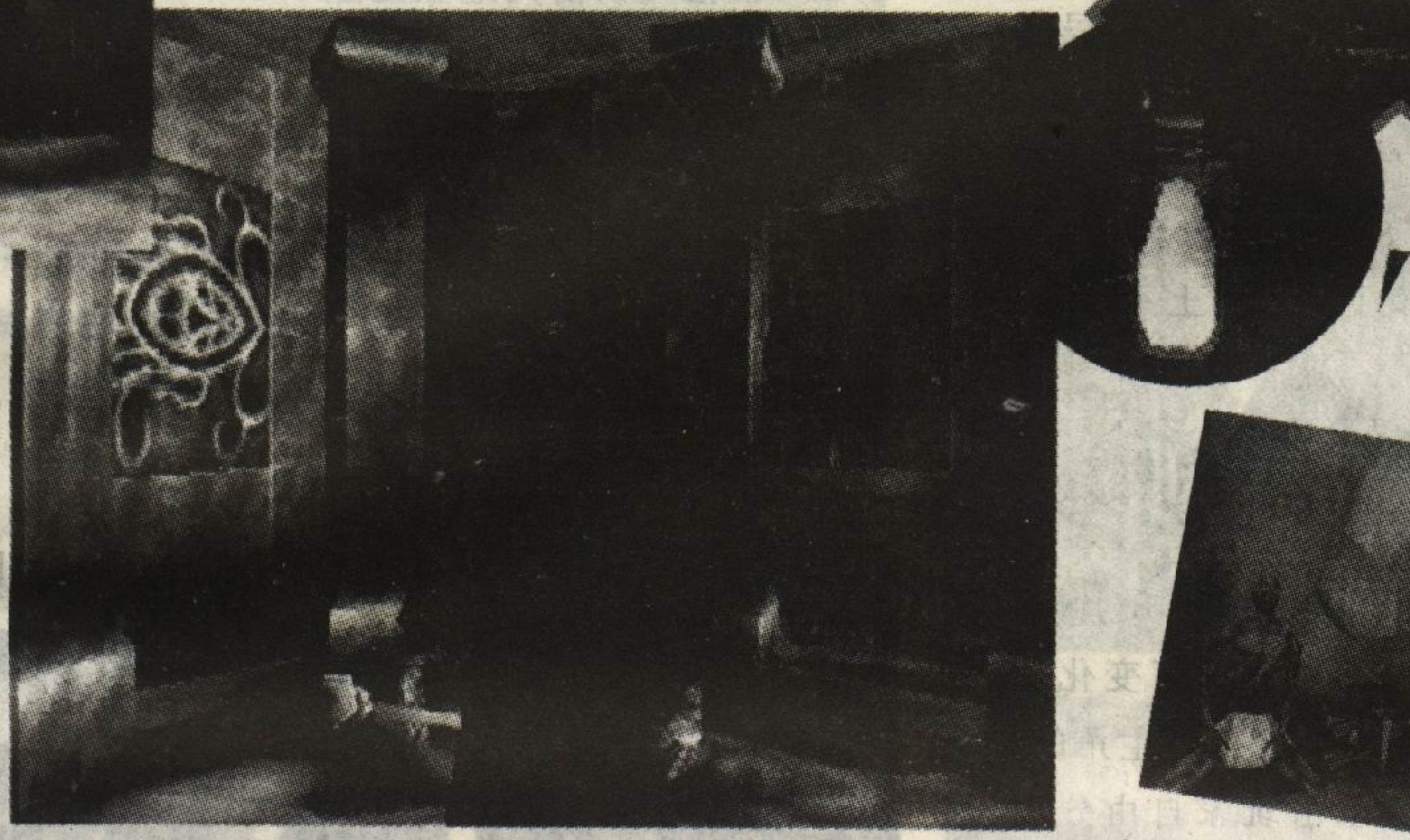
迷宫内便是魔物的巢穴

迷宫设定在崩坏的塔的地下，而游戏也随着迷宫的深入而进行，整个版图共设计了 30 层，在游戏时玩者在迷宫表示地图上是看不到宝物的，迷宫的构造十分复杂，由于迷宫是怪物的巢穴，因此，就要与魔物不断战斗，以便提高主人公的能力，在迷宫中的冒险中会遇到一些记录点，如能很好地利用会为战斗提供很大的便利。但由于可记录的地点很少因此能力的提升才是致关重要的。

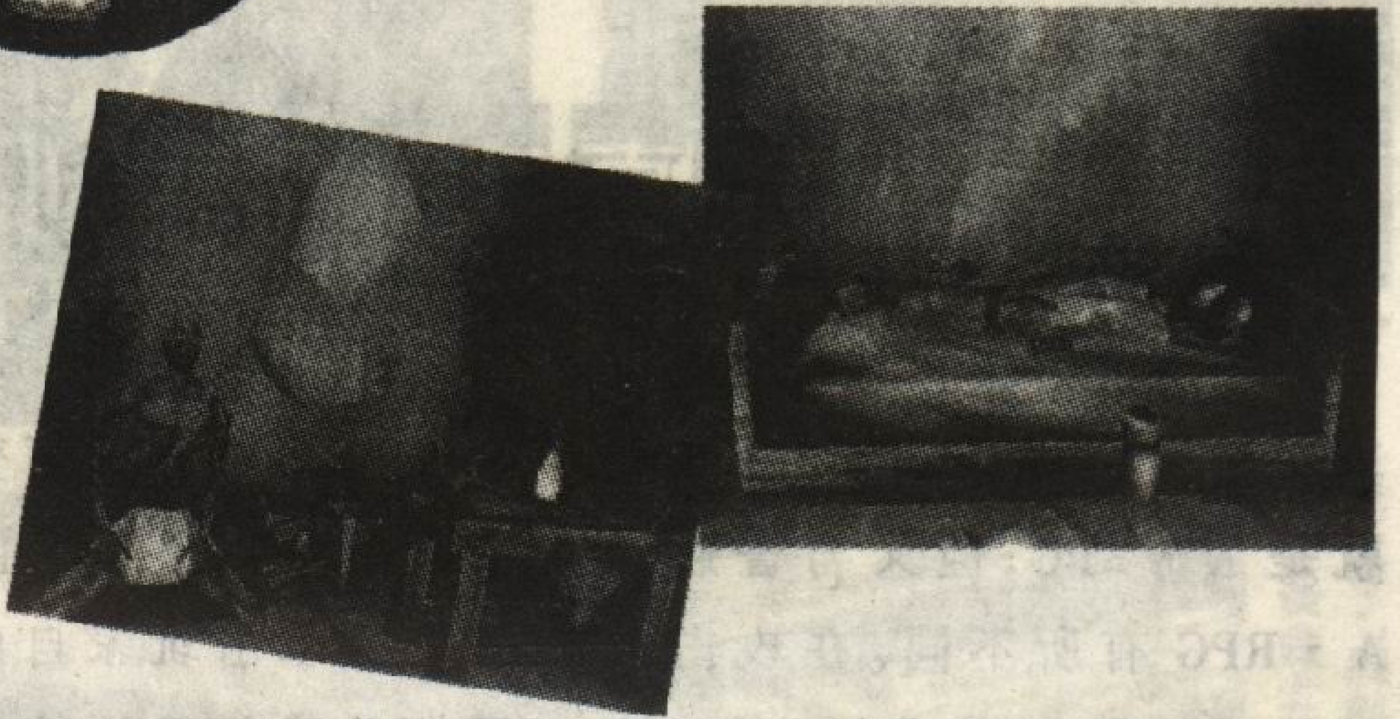


⬆这便是存记录的地方，要很好地利用

恐怖的骷髅植物出现



⬅又有新道具发现了



迷宫中的部分登场魔物

这里便是魔物的一部分，在整个游戏中登场的魔物大约有 160 种以上，而各种魔物的攻击形式以及行动速度都不一样，在与他们战斗时需要掌握很高的技巧，掌握敌人的形态与攻击方来决定我方的作战计划。

木乃伊僵尸

大头鬼

吹嗽叭的乐师

空中浮游的牛

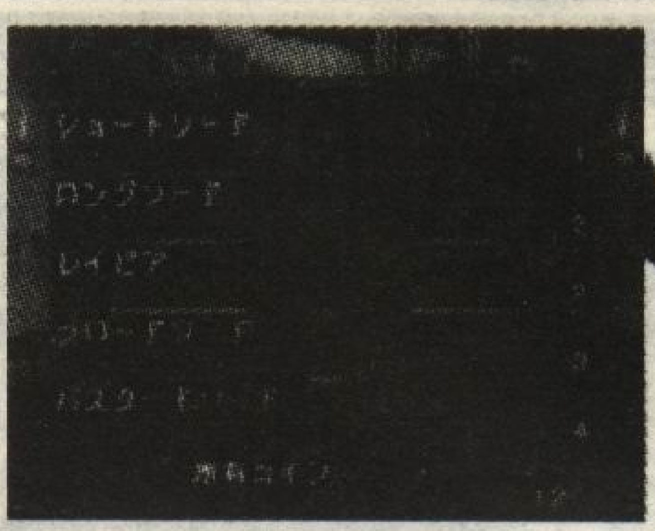
巨大的鬼头

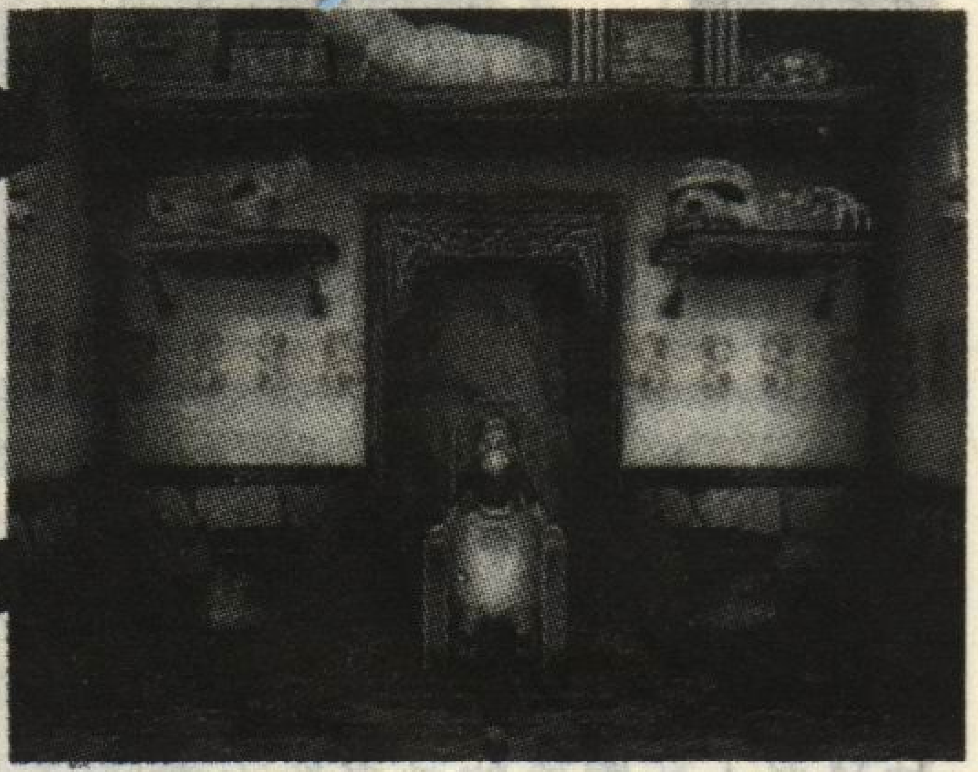
植物蜗牛

是海洋生物吗？

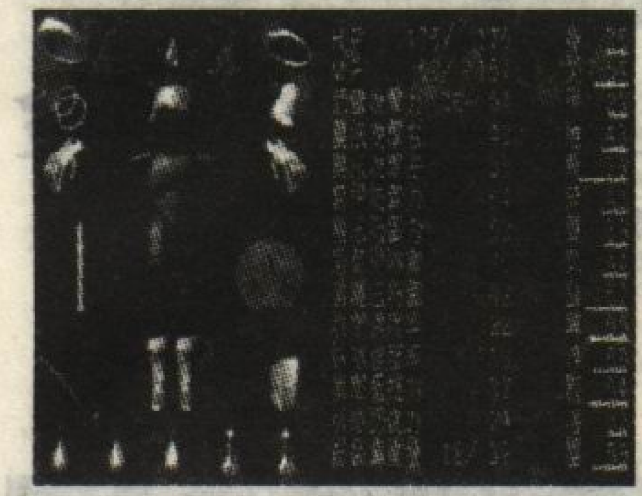
迷宫内便是魔物的巢穴

与以往的 RPG 一样，游戏中设计了共 160 种的宝物，其数量更达到 1000 种以上，在迷宫中打倒敌人后便会得到不同的宝物，而迷宫中也隐藏许多强力的武器，并且在游戏中会遇到宝物商店，宝物商店基本上是以交换作为条件，战斗时的道具以金钱交换，而回复用的宝物就不能用金钱交换了，而是要用主角身上的武器作为交换，也就是说主角身上的武器不能随便地买掉或掷掉，那样回复道具的交换就十分困难了。

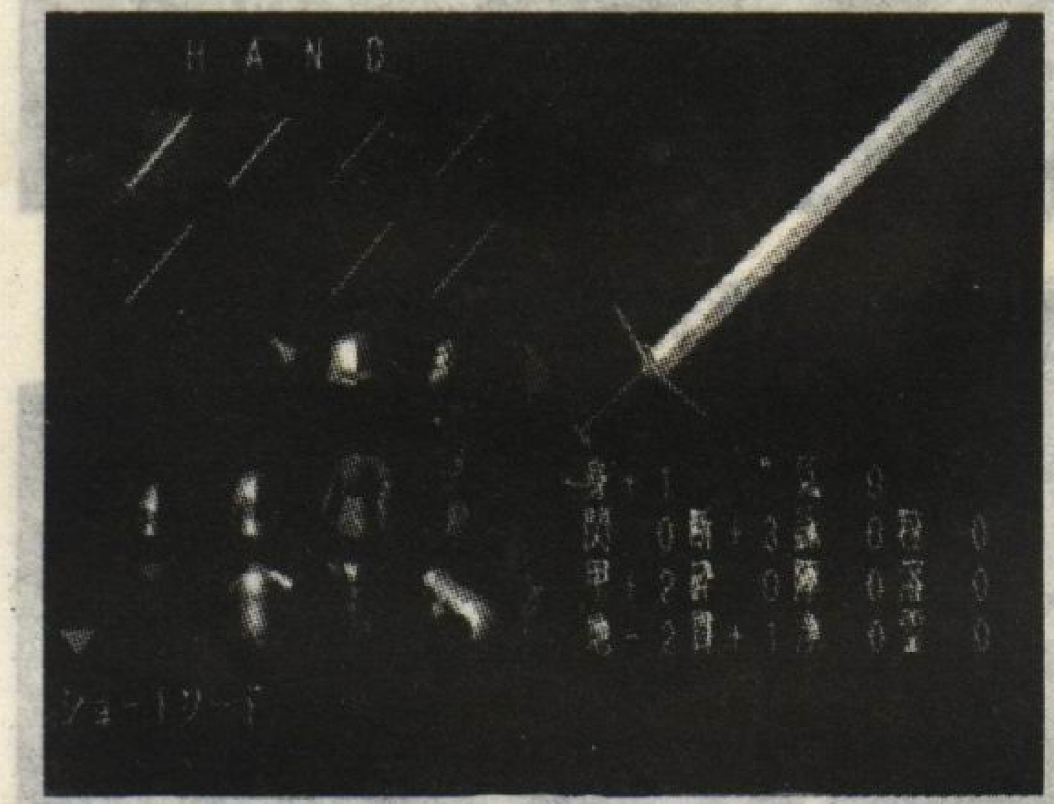




⬆在武器商店中可用相当于银币的东西来与店主交换。



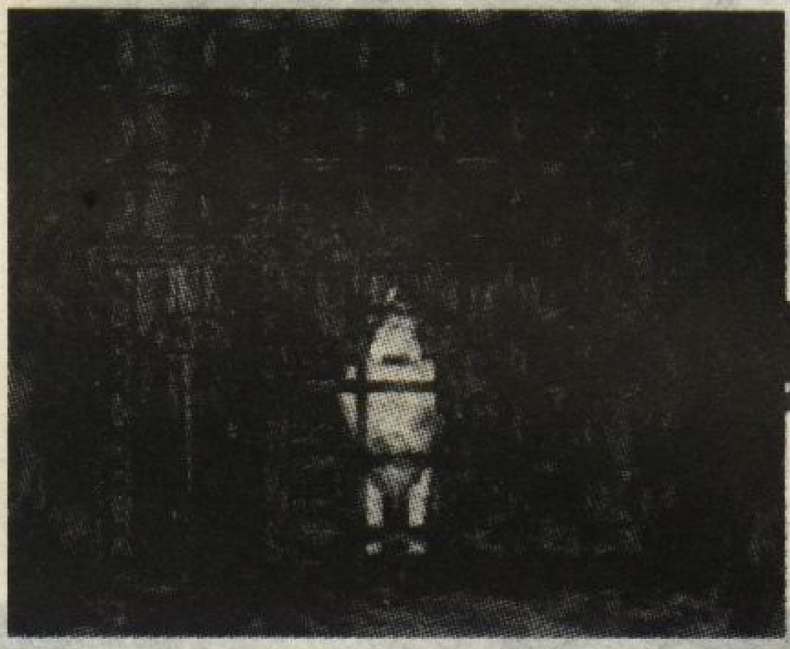
武器防具要经常整理

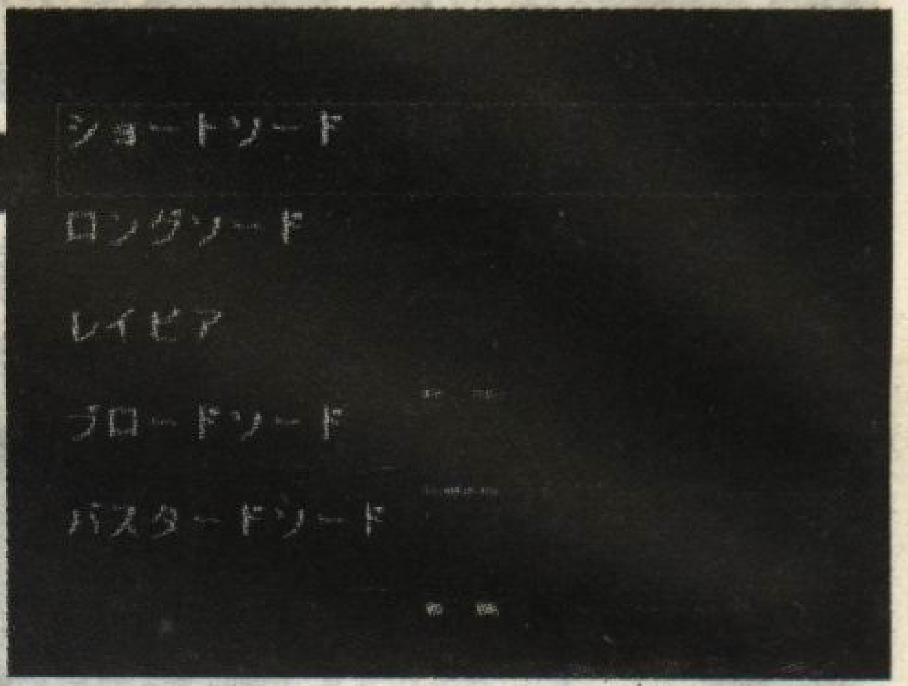


⬅⬆左边便是装备选择画面，装备后可令角色的能力值发生变化，但因等级的限制不能装备超过承受重量的武器。另外，游戏中还会有类似于背包的道具出现，但作用是什么呢？

回复道具商店

用武器来交换





⬆➡由于本游戏获得回复道具的方法是以武器来交换，因此在游戏开始后玩者必须不断地收集各种武器以达到交换回复道具的目的，另外，在战斗中损坏的武器也可以进行修复。

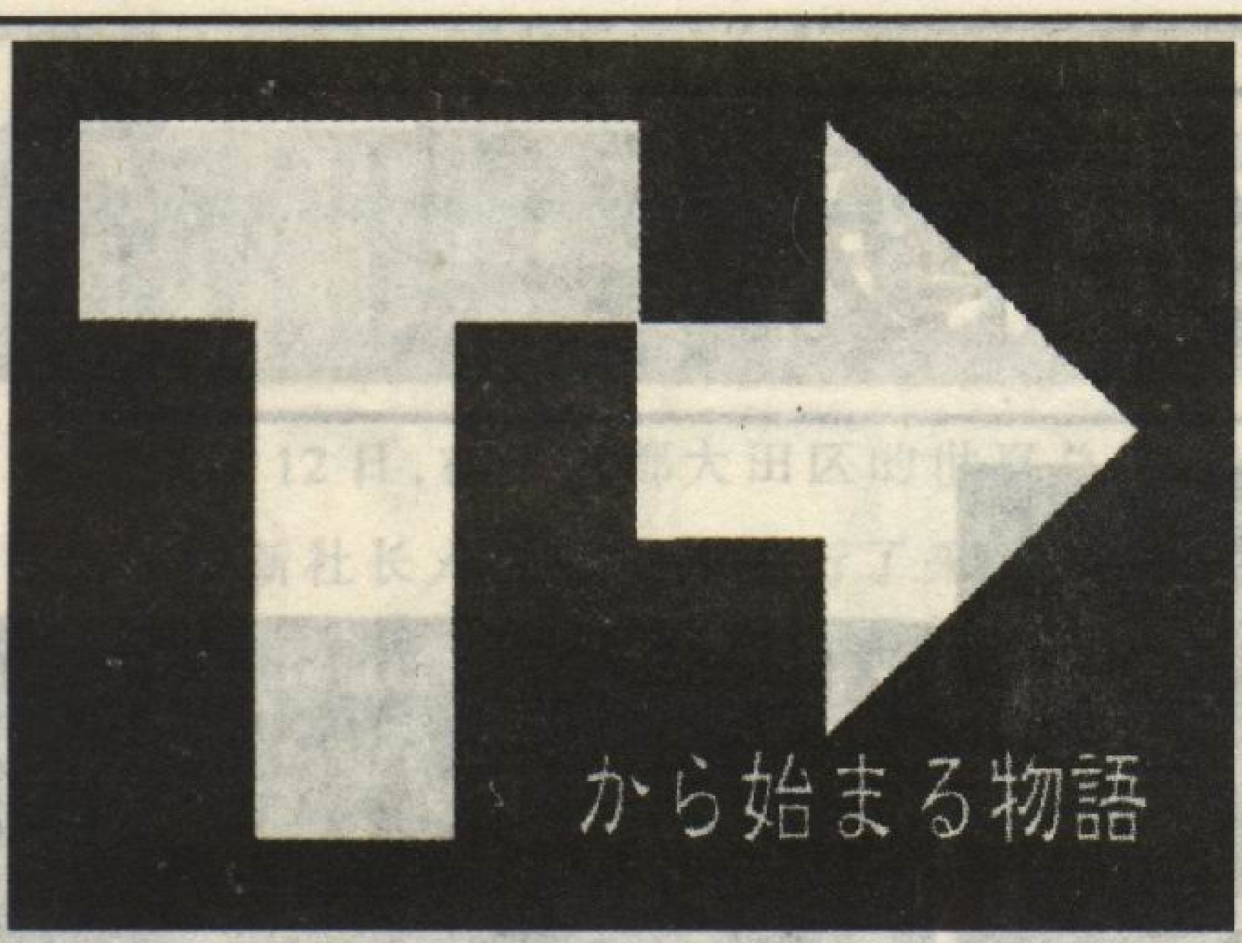
宝物大图鉴

从以下的几幅图中可以看出此游戏出现的武器防具是十分丰富的（这里只是其中的几种），也就是说玩者要掌握各种武器的使用技巧，并且还要掌握带有魔法的指环的使用方法。

防具

武器

指环



由 T 开始的物语

PS

NEW

责编/E·T

厂商:JALECO

类型:ACT

媒体:CD－ROM

发售日:98 年 5 月

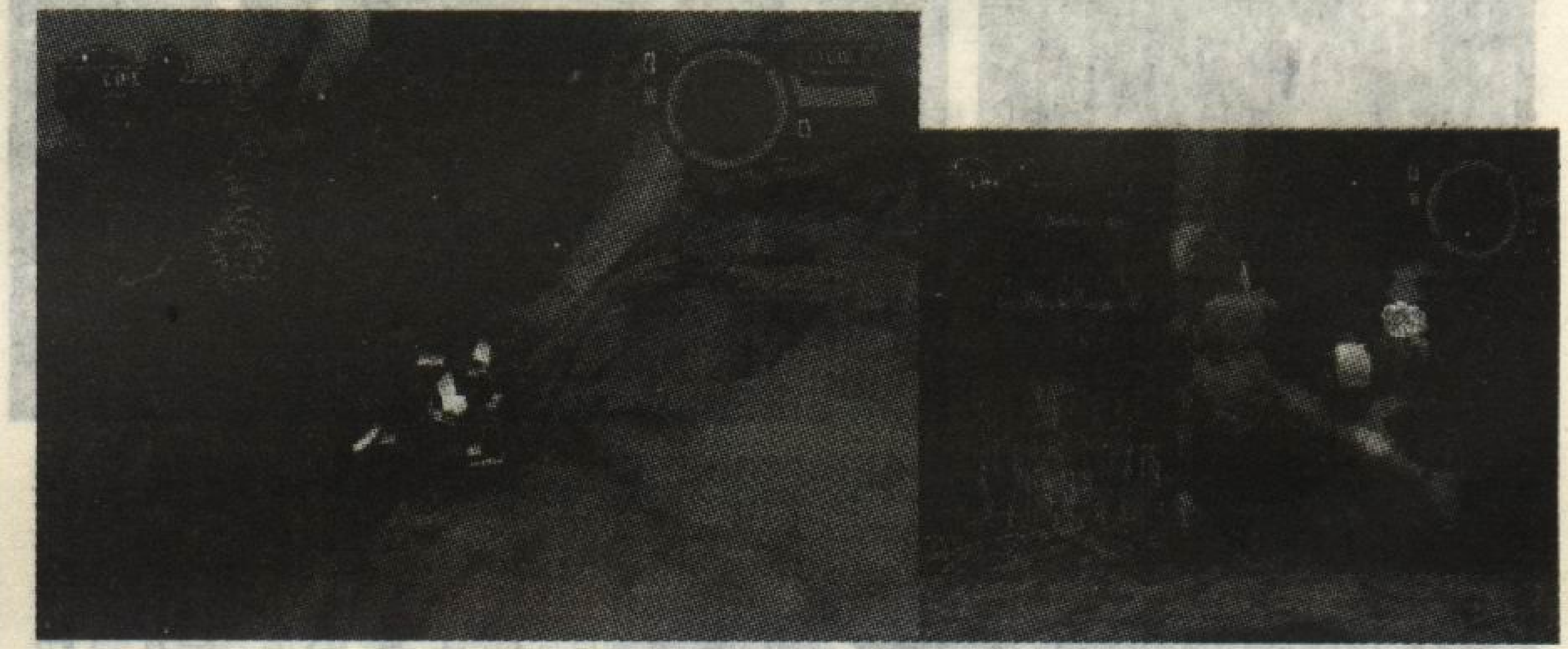
满载冒险要素的动作游戏

是一个以冒险解谜为进程的动作游戏,主人公少年塔克特在神秘老人所赠给的画书所引导下进入了一个神秘的世界,这便是游戏的故事背景。

此游戏虽然是动作游戏,但是其中加入了许多冒险与解谜的要素,看来时之今日,单一类型的游戏已经不能再吸引玩家了,许多不同要素的有机组合会使游戏的可玩性与吸引力得到升华。因此单一的类型的游戏今后会越来越少。

本 在 游戏的冒险舞台中,主角要在这个神秘的世界中培育许多植物与宝物,这样这些被培育出的道具,会给冒险带来极大的帮助,植物的种子作为回复宝物使用,花作为魔法宝物使用,果实作为攻击宝物便可,因此植物的培育是冒险中一大乐趣所在。

游戏中的地形十分复杂,身为冒险家的你将面临着各种各样的挑战。



花的培育是十分重要的

以滑板来决胜负吧!

迷你游戏也会出现

登场人物

塔克特

玩者的分身,并且是游戏的主人公,他对大人的话不十分相信,是个孤独的 15 岁少年。

茜娜蒙

是画本中特罗队的副队长,但本人身上却有许多的谜,在塔克特出现的地方必定会有她的影子,为什么呢?

奥利

在塔克特冒险时的同伴,它对世界的事物有独道的见解,是可以信赖的仲间。

光之一族

在大地上收集光之虫的种族,过着放浪的生活。

水之一族

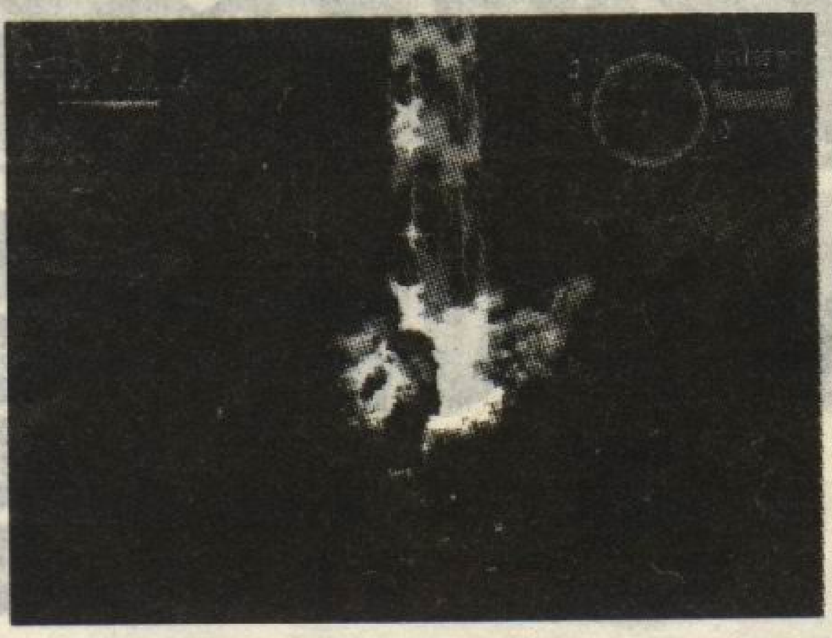
在世界中唯一的水之种族,在游戏中主人公会经常得到他们的帮助。

音之一族

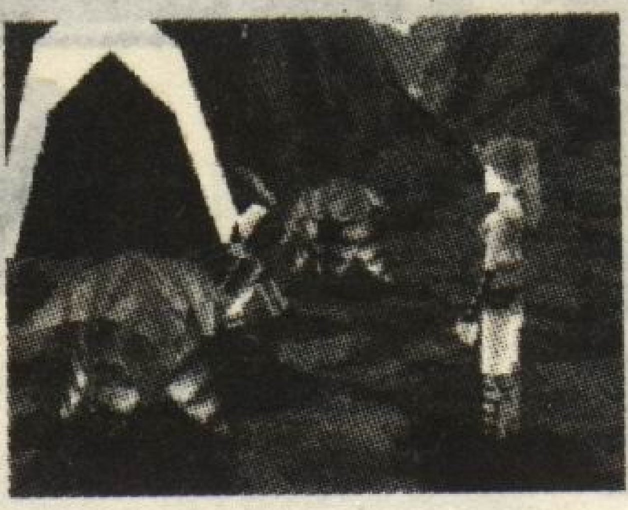
由于音乐之木守护的神秘一族,虽然看不到它们的表情,但可以从头上的表情传感装置与之交流。

在广阔的舞台上展开的大冒险

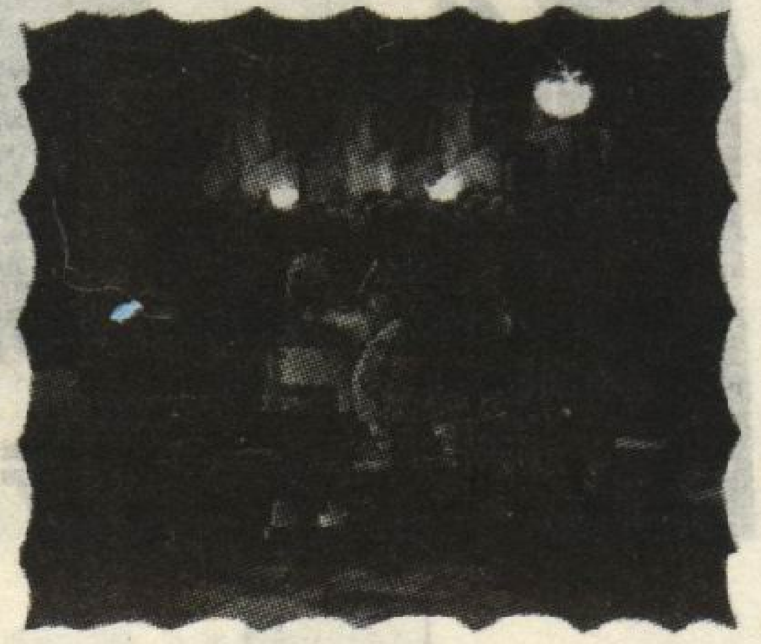
游戏的舞台是画本中的世界，在各个版面中主人公塔克特会与世界中不同的种族相会，并且会从中得到许多情报，从而逐步解开这个世界中的诸多谜题，这回就将其中几个版面向大家介绍一下。



雷吉平原

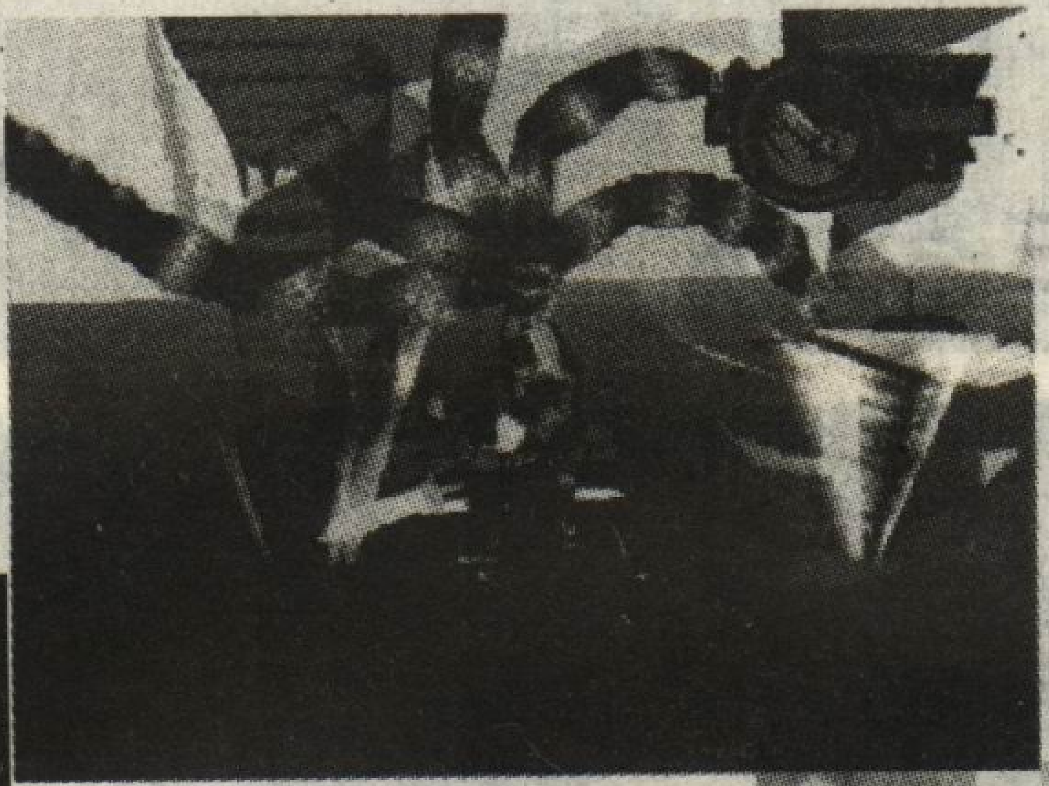


是塔克特最先访问的地方，在广大的平原内会发生许多意想不到的事情，在平原中会有四季的变化，能否把其中之谜解开呢？

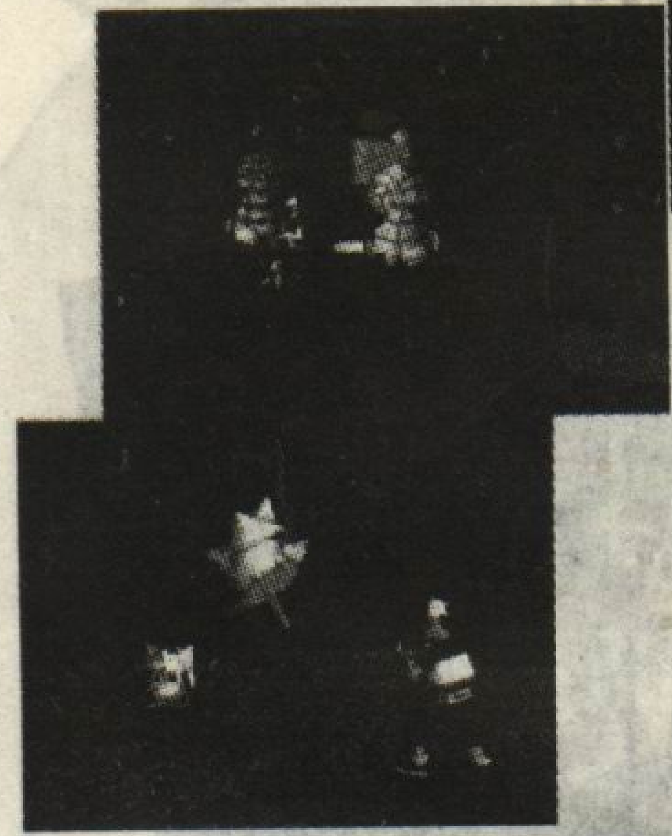


架空大陆

由雷吉平原乘汽球到达的空中版面，在这里可以进行花种的培育，但据说在空中庭园中会出现幻之幽灵船！



与幽灵船长的一骑打

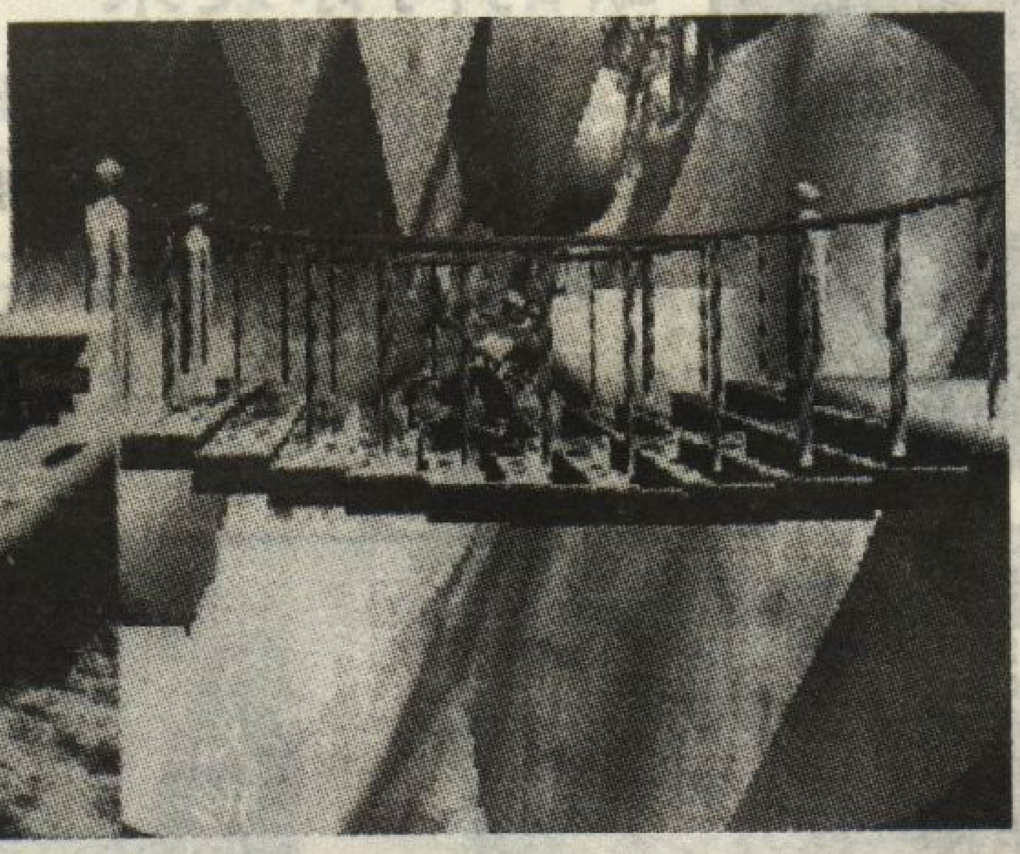


有熟练的动作便会轻松取胜

利用魔法向敌人攻击

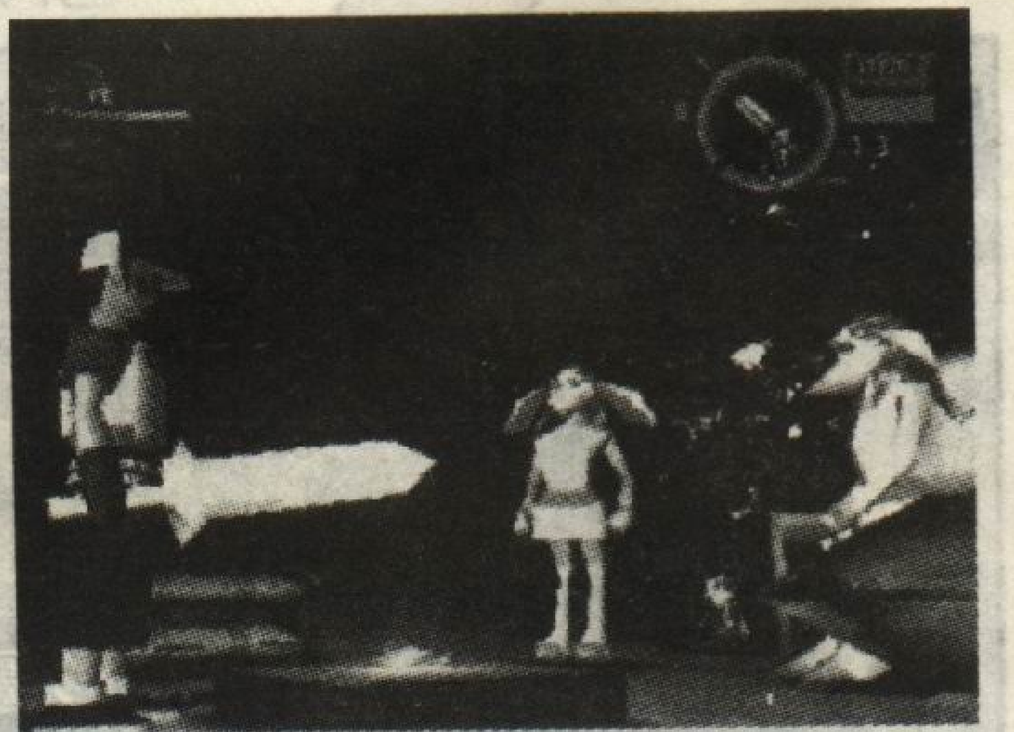
阿依斯欣尔古山

是世界最高的冰山，在冰山中居住着水之一族，山上的道路十分险恶，可能会有掉出山洞的危险。



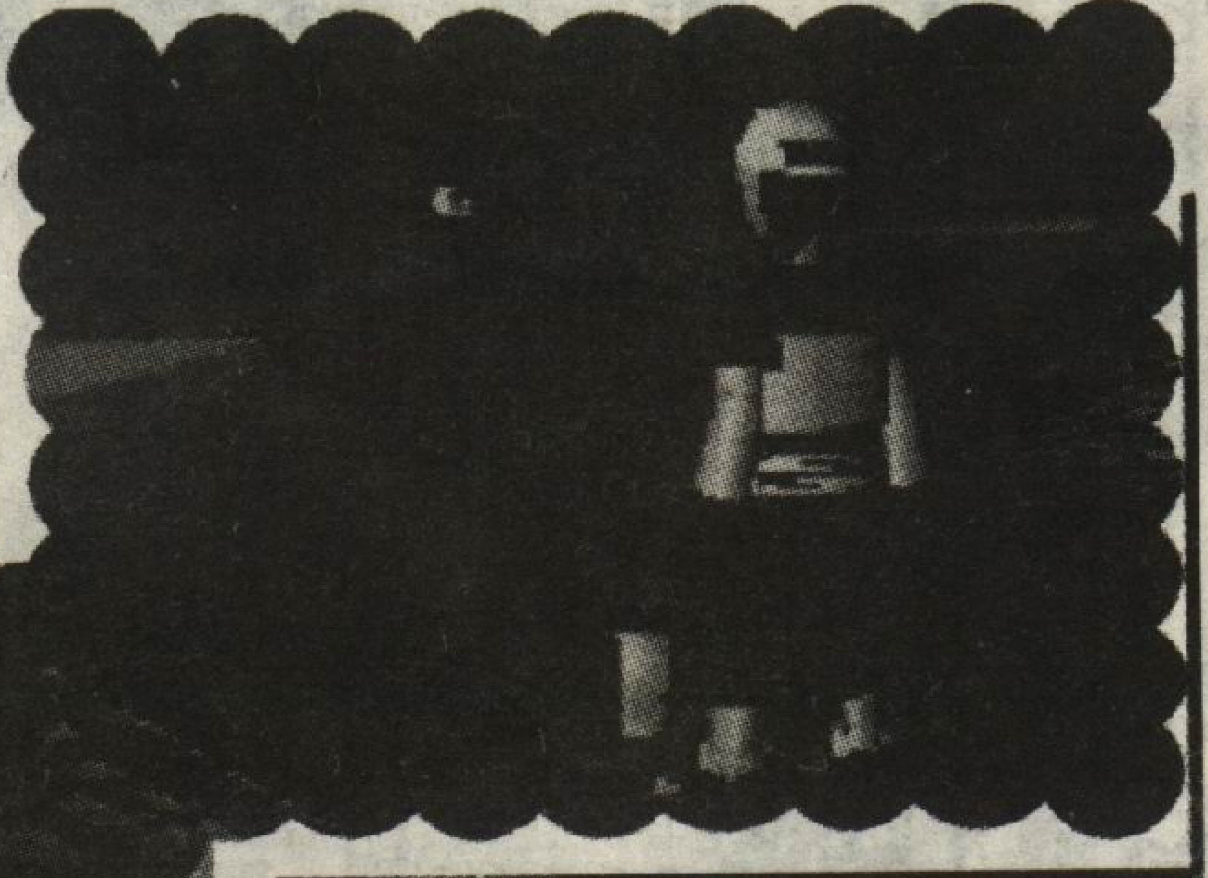
波鲁克这山

这里的火山每年爆发一次，而且还有许多遗迹在这里沉睡，而掌握关键便是这里的住民光之一族，还有可能遇到火龙哟！

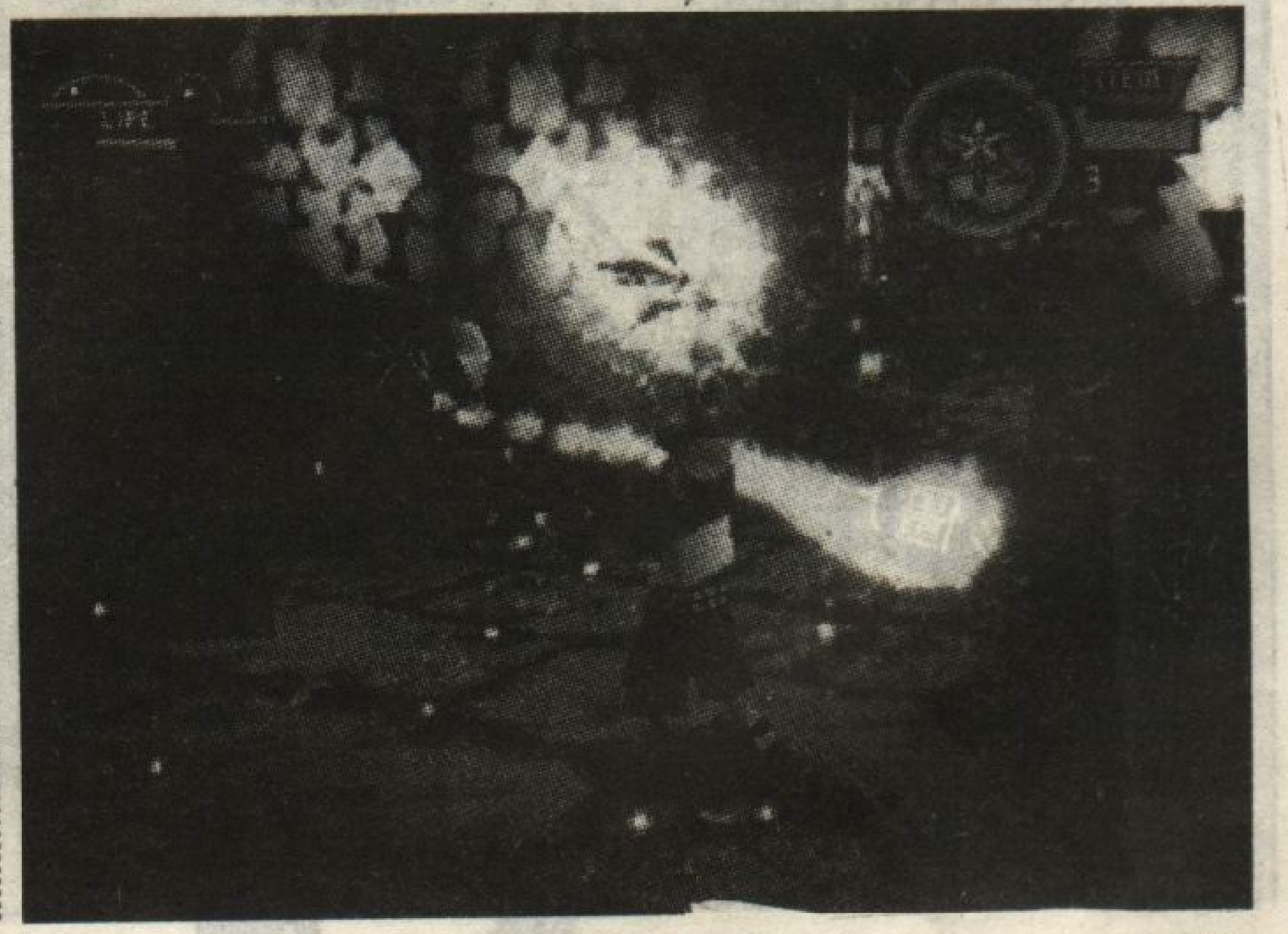


昂利的河边

在这里会出现某种未确知的神秘生物；而它们便是传说中的音之一族的成员，与他们之间的关系可能会影响到游戏的进程也说不定。



这里也会有迷你游戏出现



死亡之馆

SS NEW

责编/E·T

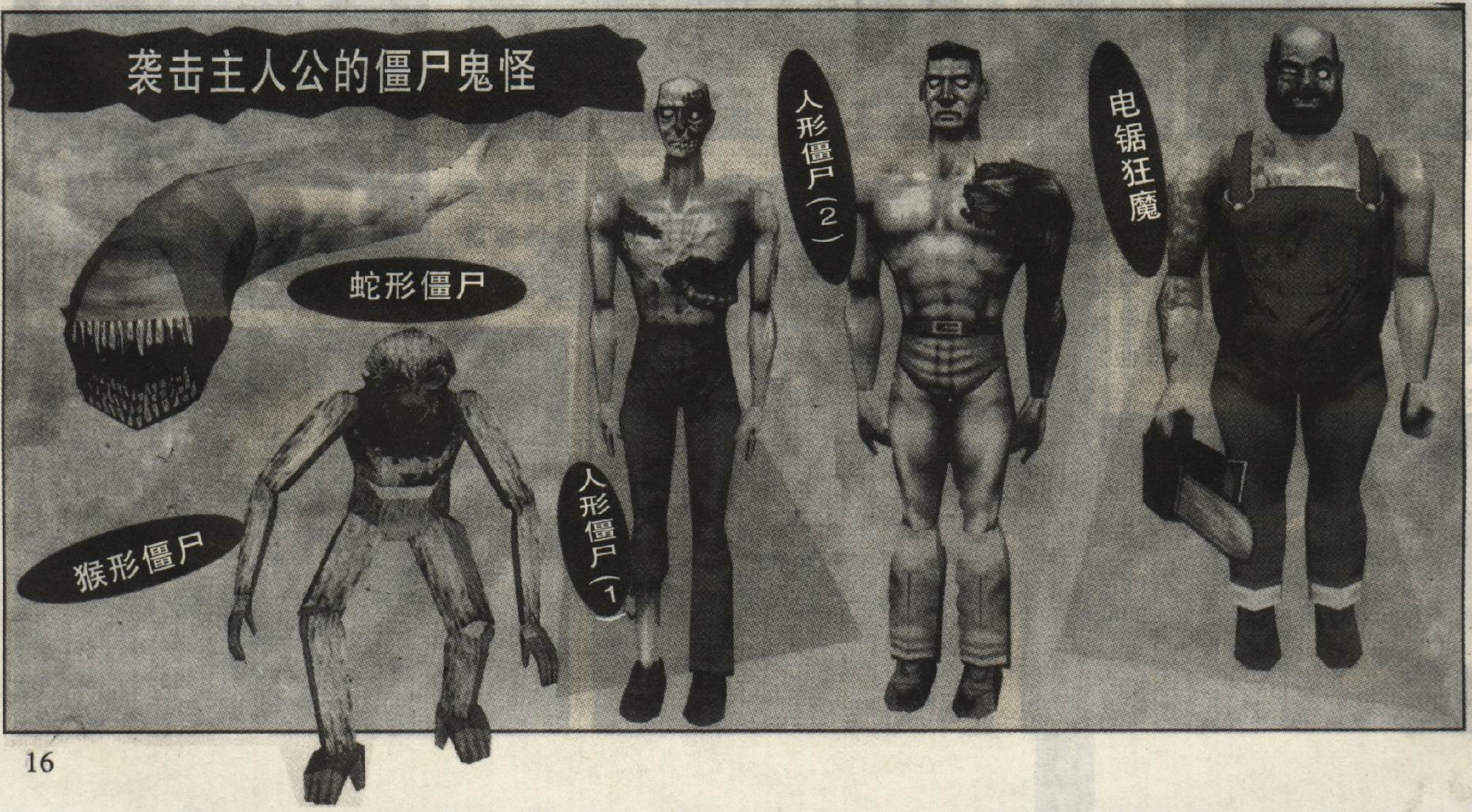
- 厂商:SEGA
- 类型:3D·SHT
- 媒体:CD-ROM
- 发售日:3月26日

GUN SHOTTING的名作登场~THE HOUSE OF THE DEAD

在街机厅中的大人气GONSHOTING游戏《死亡之馆》——THE HOUSE OF THE DEAD正式决定向SS移植,游戏以消灭袭来的僵尸,并且将敌人扣押的人质救出为目的。在SS版中依然可以体验到街机版那种恐怖的气氛,并且由于有VR手枪的支持,所以也能感受到街机版的迫力。

⬆➡迷宫中各种各样的僵尸会不断的向你袭来

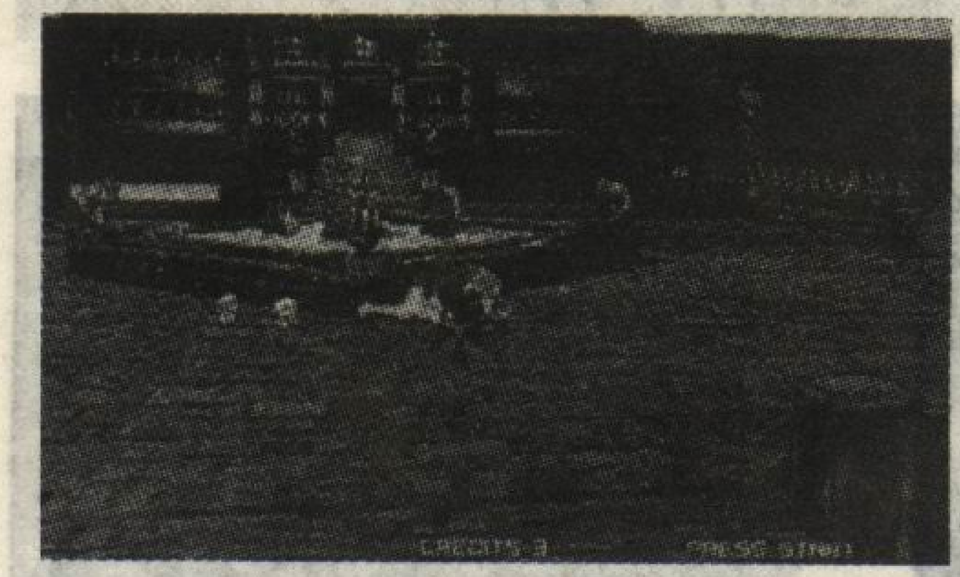
在游戏中每个版面都设计了几个分岐点,在与敌人战斗中如能以不受伤害的状态下救出人质,那么你就会得到一些有关的情报,而这些情报便是使游戏发生分岐的重要条件。不过无论你从哪个分支前进该版面的BOSS总是不变的,不同的是分支路道的差异会给游戏的难易度带来变化,如你自认为是杀僵尸的"猎人",那么高难度的挑战是应该欣然接受的。



索菲救出!!版面1大公开!

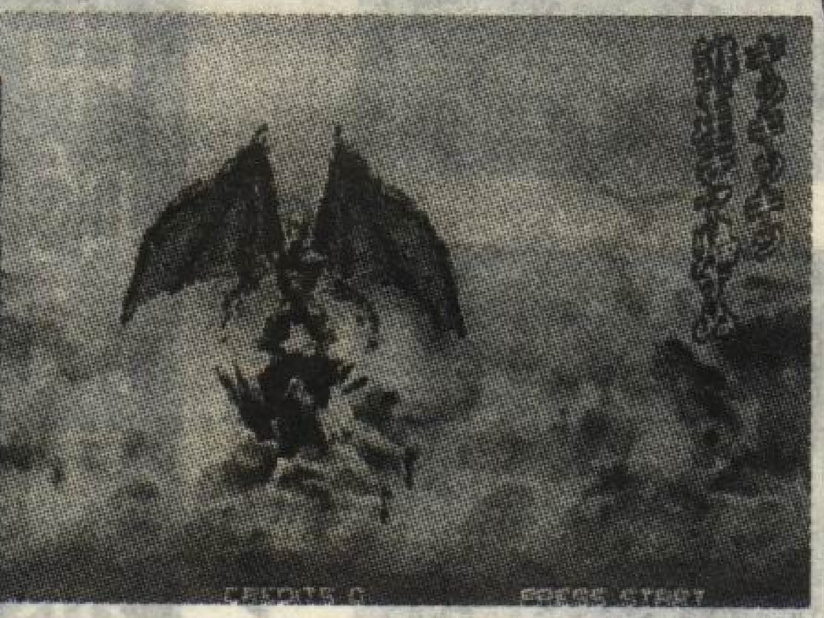
洋馆内的异变……

游戏中的主人公罗刚从考利安博的公馆探索开始,在公馆的门口罗刚遇到了蜂拥而至的大群僵尸,在厅院内罗刚遇到了被袭击的女研究员索菲,罗刚击倒了一些僵尸使研究员的生命得到了挽救,在救助过程中玩者要在避免使研究员受伤的同时全灭出现的僵尸群,但由于敌方也会有许多强力的角色,因此玩者也要注意弹药的数量。



发现索菲!但是……

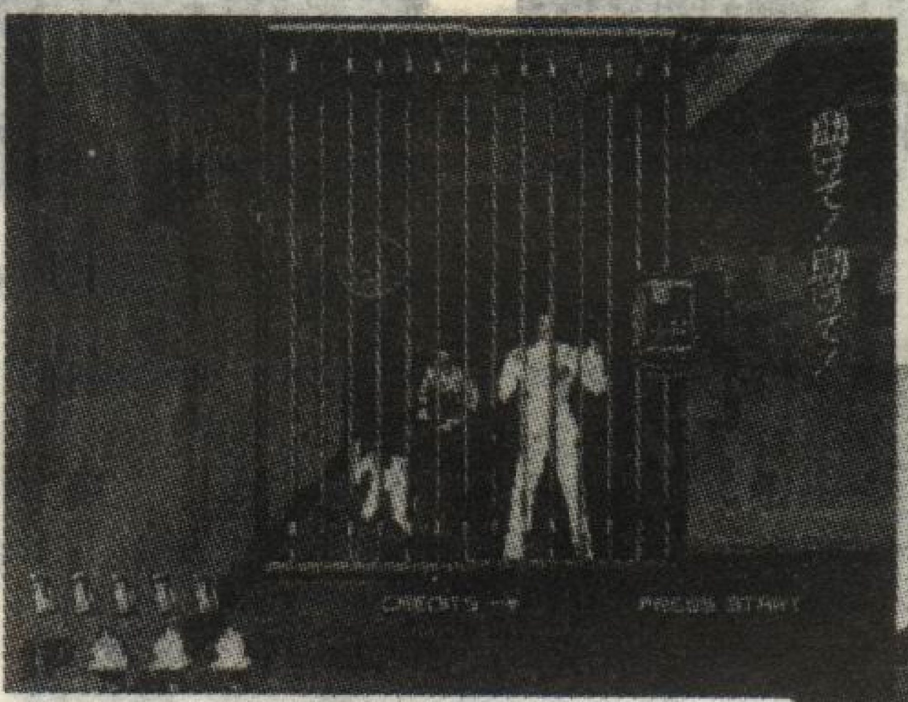
⬇魔物在罗刚面前将索菲带走



洋馆前的混战

研究员救出

进人公馆后登场的敌人也会逐渐增强,在这里出现的僵尸类型也会不断变化,其中有蛇形,猴形的僵尸,也有手持电锯的狂魔形僵尸,而主人公罗刚在探索过程中会遇到各种各样的地形,并且部屋、走廊等狭窄的区域也逐渐增多,因此在这里要想不受伤害是不太可能的,我们要以最小的伤害为代价积极地将被困的研究员救出,这样还可能增加生命值。当主角来到 BOSS 的部屋前会听到索菲的求救声,而在她身后的手持巨刃的机械化人形生物便是此关的 BOSS,而研究员索菲就在它的面前,她的生命正在受到危胁,能否成功地将她救出呢?身为僵尸“猎人”的你将面临最大的挑战。



被困的女研究员索菲

电锯狂魔袭来!

BOSS 角色登场!

光明力量Ⅲ

SS NEW

责编/E·T

厂商:SEGA
类型:S·RPG
媒体:CD－ROM
发售日:98年春

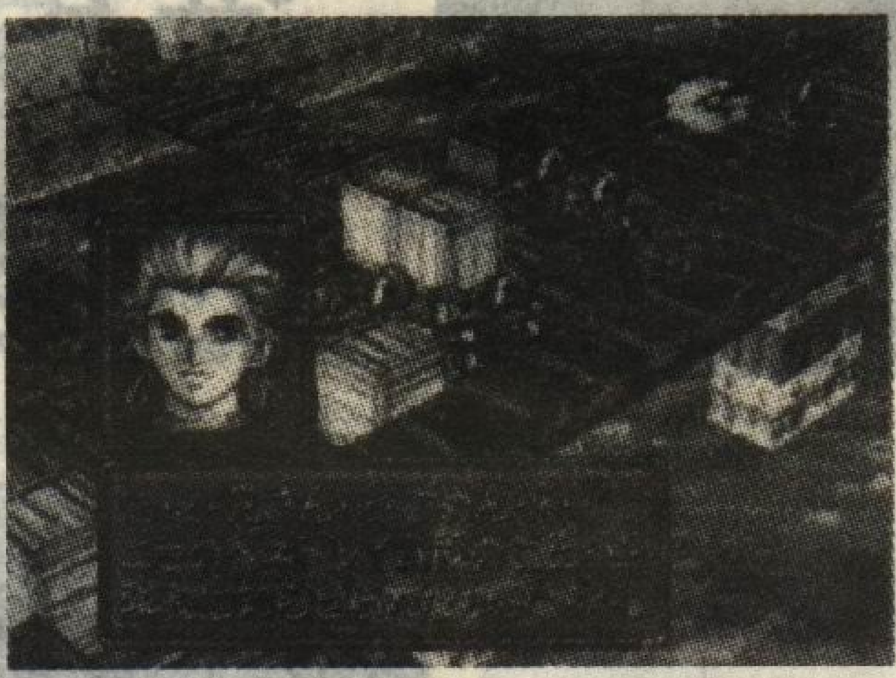
光明力量Ⅲ 剧本2的新公开情报

剧本1

救出

卡罗修事件……

死亡



剧本1中的故事变化

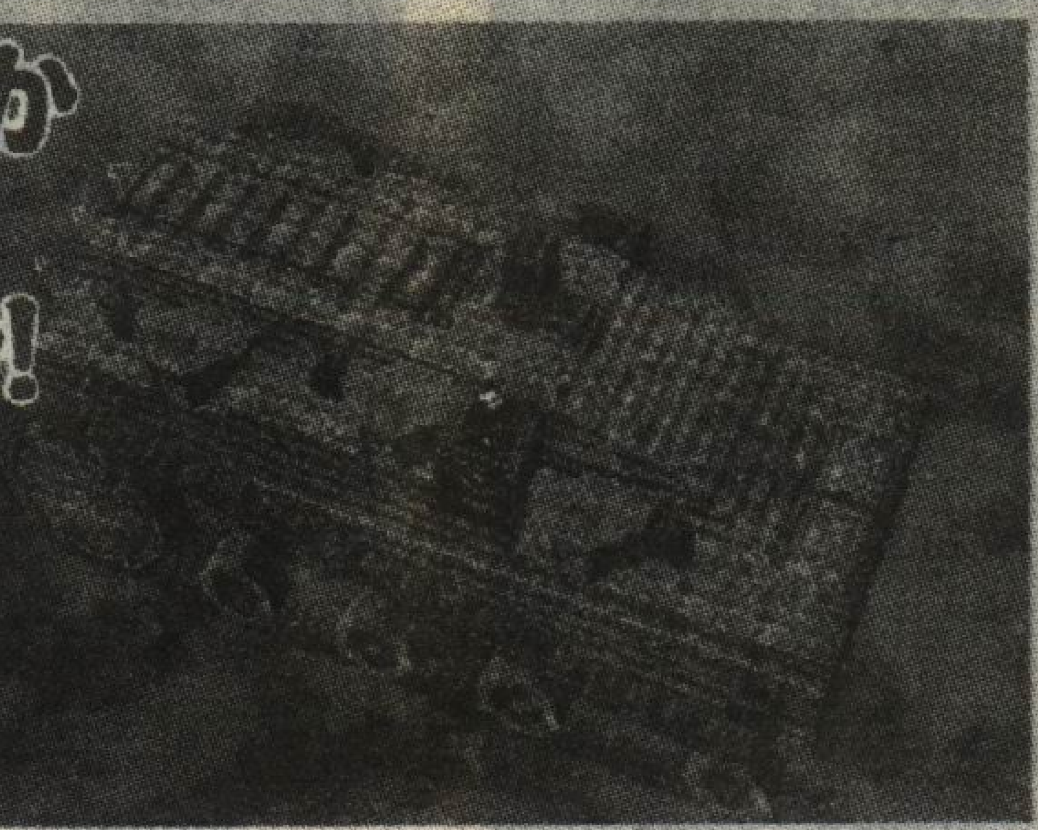
剧本中2中的故事有变化吗?

以3个剧本组成壮大的故事的S.RPG超大作《SHINING FORCE Ⅲ》,其剧本1——王都的巨神相信光黑迷们已经爆机n次了。而大家十分期待的剧本2现在也有了新的消息。

剧本2中的故事引继了前作的系统,在前作中的故事分支点都会对剧本2发生影响,大家在攻略剧本1时可能会发现一些与之无关的事件其中有卡罗修的救助,以及船仓之键的入手,以及神秘部屋内救助的那名少女,这几个分支点都会对剧本2发生影响,而这一点也正是《力量Ⅲ》的一大魅力,而在剧本2中发现的某些事件照样会影响到剧本3,3部作品中的故事脉络是相互关联的。

新型的乘物登场!!是移动要塞吗?

在剧本之中会出现一种新型的乘物,这种巨大的坦克型移动物很可能是本作中重要的交通工具,也可能是某种作战兵器,但又从画面上看不出有任何火炮类的装置,但可以肯定这种乘物在本作中的出现有着十分重大的意义,而且此车正是前作中古代蒸气文明的产物,可见两部作品确实有着某种关联,但其程度如何只有到游戏面市后才能知道,并且大家也可以从本作中看到剧本3中的诸多伏笔也说不定。



谜之物体移动中

在本作中出现的新型移动工具会成为我军的大本营吗?

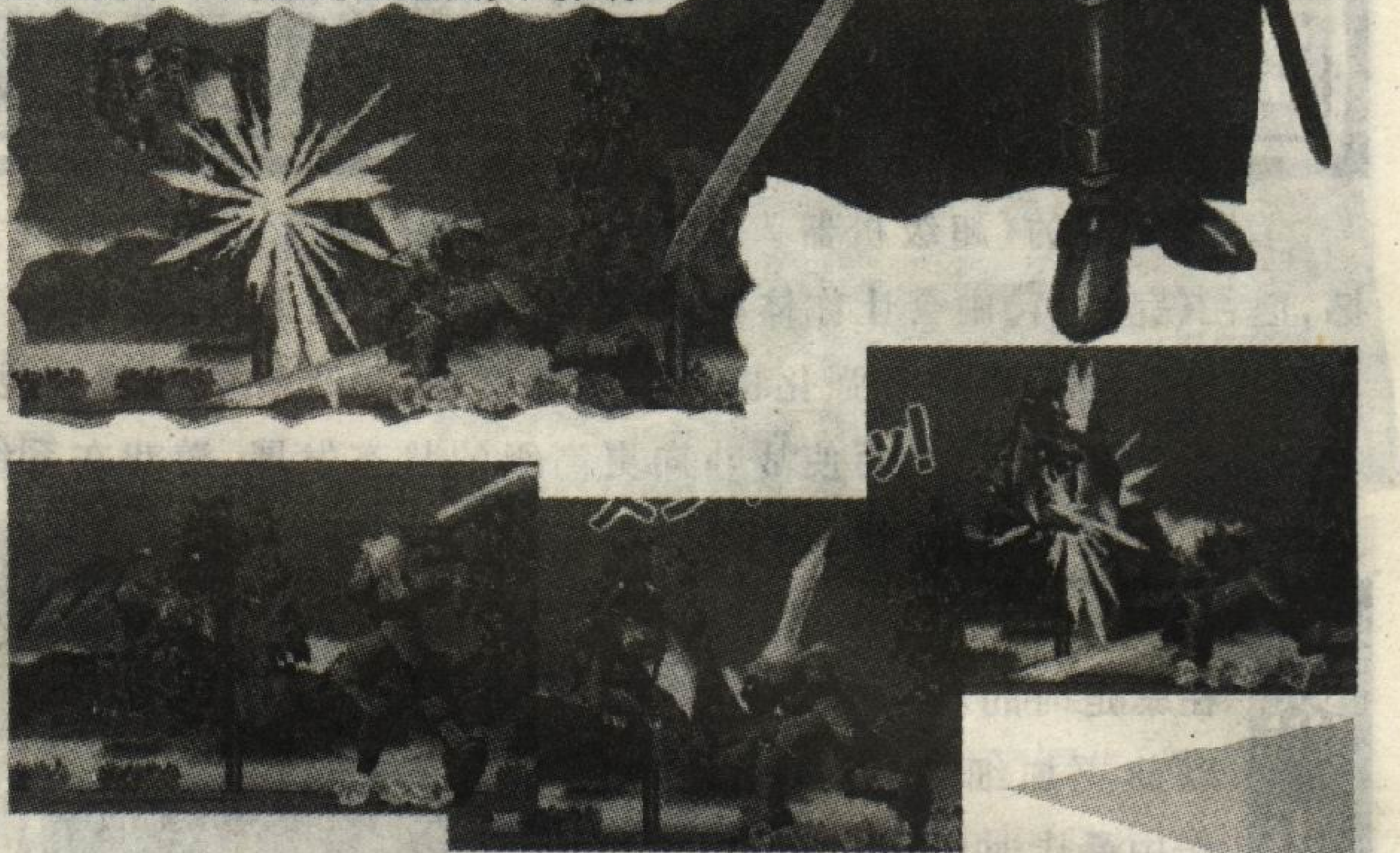
活跃在剧本 2 中的角色

故事从迪斯特尼亚帝国，阿斯比尼亚共和国与萨拉班托永世中立贸易国这 3 个国家为中心而展开，由于萨拉班托作为永世中立并且在地理位置上的原因，使得 3 个国家保持着微妙的平衡状态，时至今日 3 个国家仍然和平地共存着。但是某日共和国内突然暴发了内乱，并且使战火漫延到周围的两个国家。

在前作中曾经一度帮助辛比奥斯的帝国第 3 王子美迪奥便是本作的主人公。与前作的主角辛比奥斯一样是一个剑术专家。

主人公 美迪奥

是迪斯特尼亚帝国的第 3 王子，其父便是以残忍的手段取得王位的多米尼特皇帝，而他便是由多米尼特与曾身为平民的母亲所生的。但他的性格却与其父完全相反，他强烈批判贵族社会的强权意识，是个在逆境中不向任何困难低头的人。

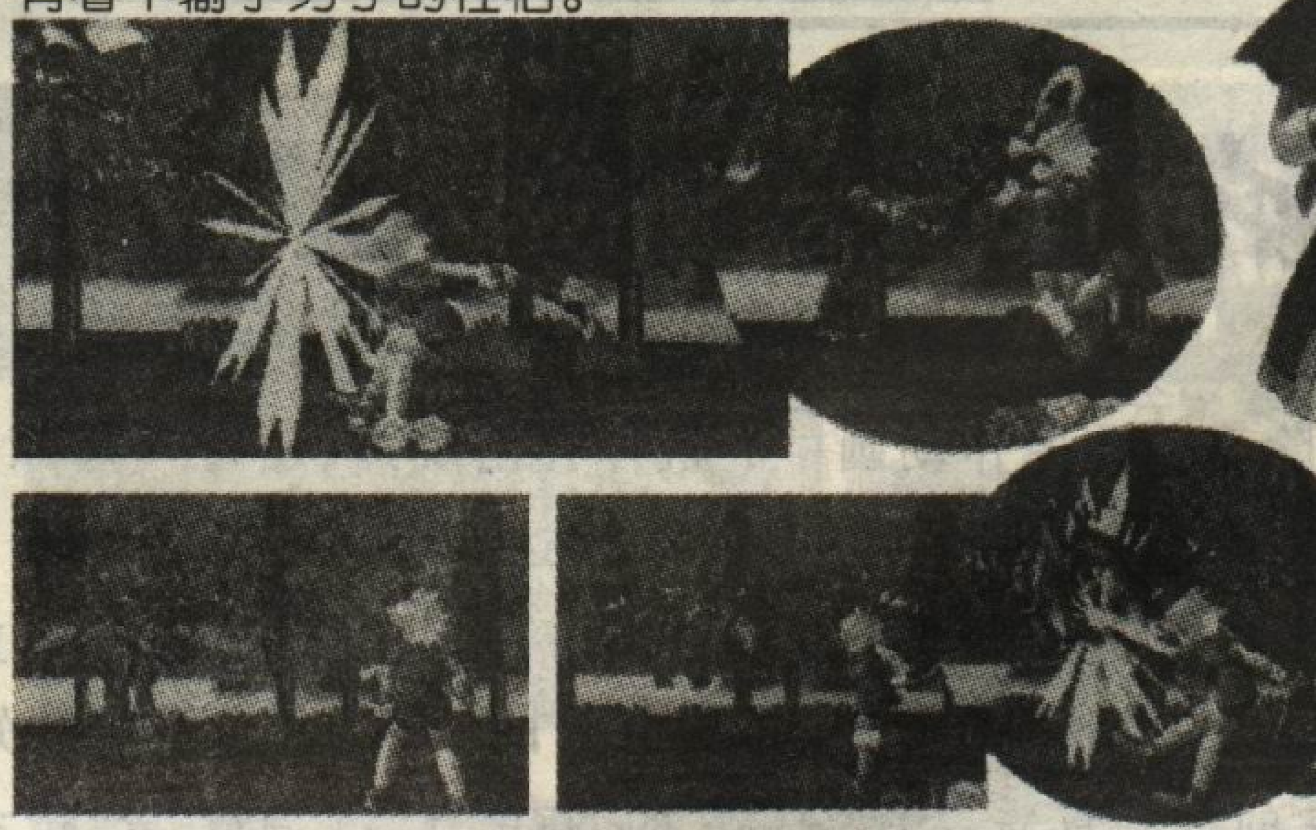


骑士 肯贝尔

在帝国军是有屈指可数的实力的骑士，并且由多米尼特皇帝指定为美迪奥的剑术老师，由于他与美迪奥有着相同的出身，因此实为美迪奥的师付，但实际上与美迪奥有着强于兄弟的信赖关系。

魔法使 捷迪茜丝

是妖精族的天真少女，在故事中因得到了美迪奥的帮助而加入了美迪奥军，虽身为少女但确有着不输于男子的性格。



军师 古兰斯塔克

是主角美迪奥的守护人，并且是多米尼特皇帝指定的老军师，平时则照顾美迪奥的起居，但本人确是继承了传说之龙族之血的珍贵种族，他曾经在战场上有出色的表现。

庄严肃穆的老军师

僧侣 乌留多

是矮人族的后代，并且与捷迪茜丝是幼时的玩伴，他最了解捷迪茜丝的性格。与捷迪茜丝十分要好，也正是因为于此他相信如果捷迪茜丝出什么乱子的话，也只有他才能阻止；因此便加入美迪奥一行开始了他的冒险之旅。

矮人族少年参上

TO BE CONTINUE……

超级机器人大战F——完结篇

SS 新追作踪

责编/E·T

- 厂商:BANPERSTO
- 类型:SLG
- 媒体:CD-ROM
- 发售日:4月23日

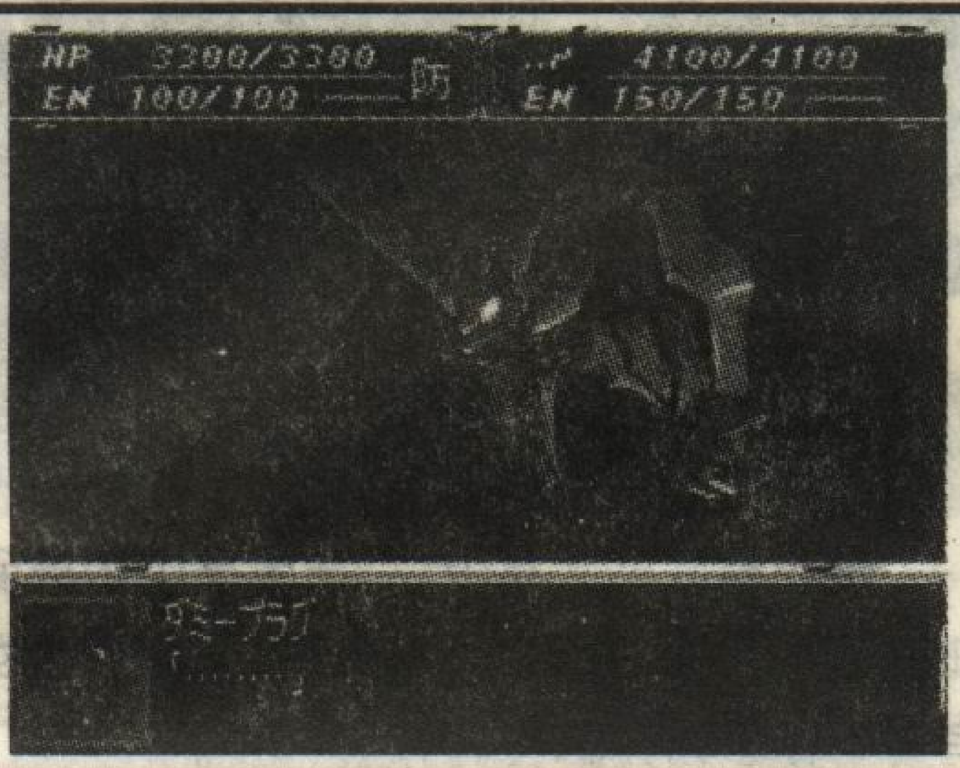
超级机器人大战史上的最大战始动

万众期待的《超级机器人大战——完结篇》终于决定了它的发售日期(但愿别推迟)。虽然前作并没有给玩家们带来更多的震撼,但在《完结篇》中会让你体验到《机器人大战》史上最大的魅力。

在《完结篇》中许多强化机体会陆续登场,另外在前作的卡拉 OK 模式中,见到的“钢巴斯塔”与“巨神伊迪安”也会在游戏中盘加入朗德·贝尔队,从而使战斗向更高级的状态发展。游戏在系统上完全继承了前作,但在细节上前作的一些缺点得到了改进,并且补充了一些新的要素。

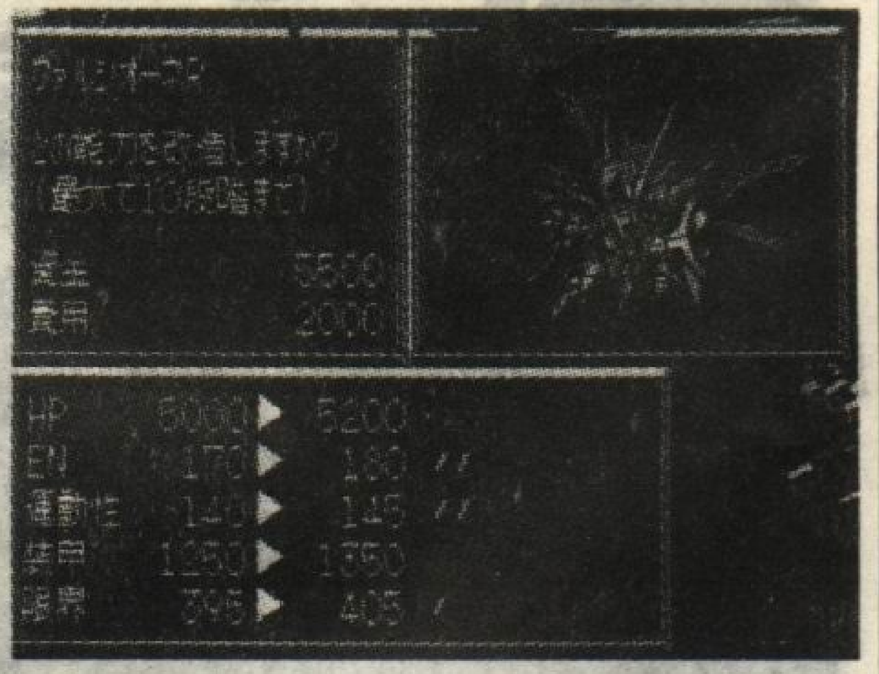
焕然一新的作战画面

首先,初号机在暴走时的动画比以前更加细腻,前作中暴走时的动画的迫力较为不足,而改进后的动画可以说充分体现了原作的气氛。



向更高的阶段改造

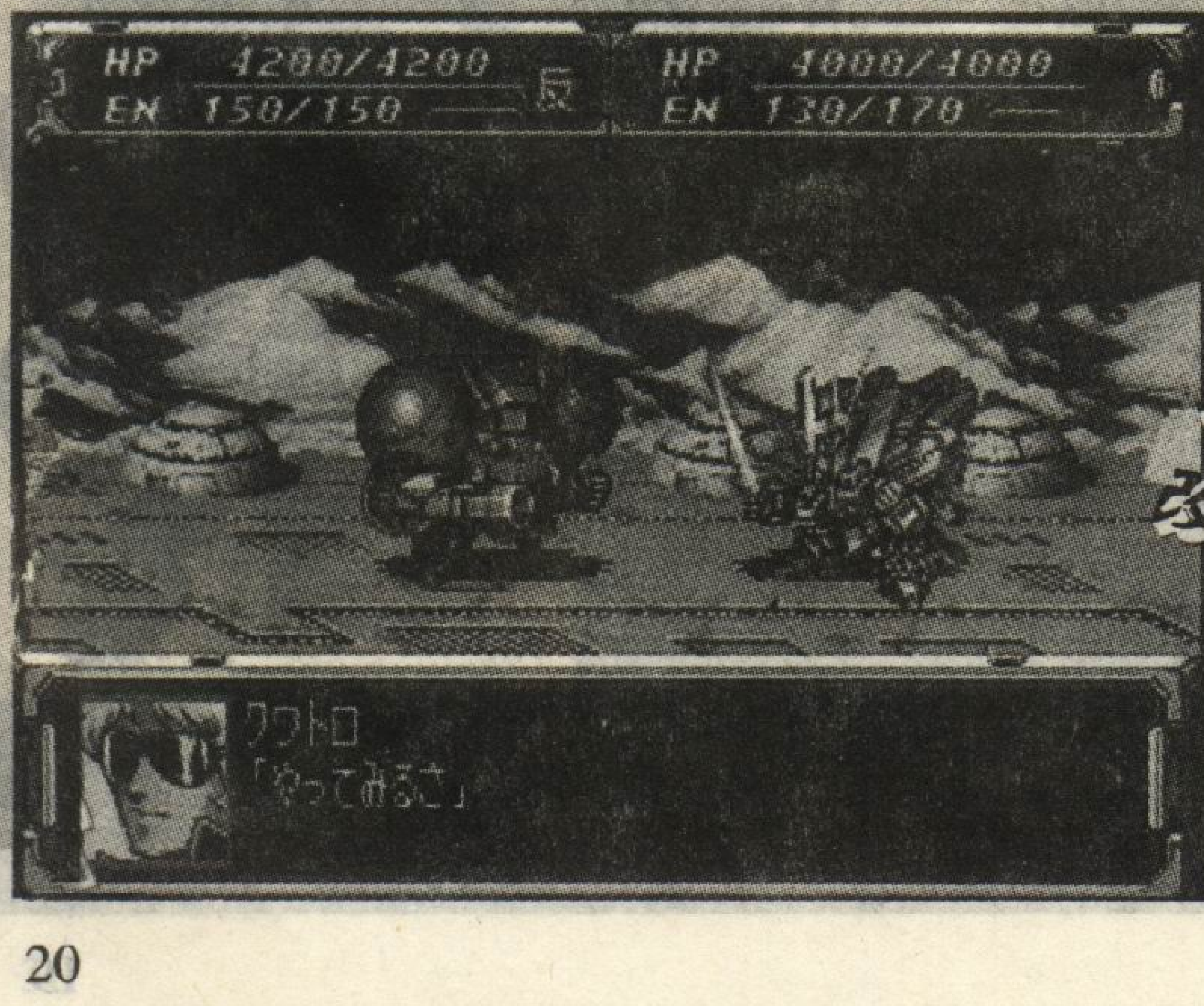
其次,在前作中许多玩家抱怨为什么改造阶段的最大值只有5,其实众位有所不知,BANPERSFO早已为此打下伏笔,如果哪位玩家有原版的《F》那么他就会发现在说明书中清楚地印有可以将机体改造为10段的画面,并且在游戏中你也可以通过敌人和体的强化值来推算(其中一些BOSS级人物的强化值已经超过了“F”的极限设定),因此在《完结篇》中机体的改造的最大阶段便是10!



全新的机体出现——全装甲百式改 ν高达量产型

在游戏中除了一些原作动画中的机体会出现外,还有一些原创的,新机器也会场,这里向大家介绍的便是“全装甲百式改”以及“ν高达”的量产型。增加了MEGA光线炮的“百式改”不但机体的形状发生了很大变化,而且其实力也有了很大的飞跃,如能改造到极限再加上机师柯特罗大尉的能力,那么它将是我军强有力的作战单位。众所同知,“ν高达”本是阿姆罗的专用座机,但在完结篇中其量产型也会出现,而驾驶它的机师首先要具备超凡的NEW TYPE能力,这样才能充分发挥念动浮游炮的威力。

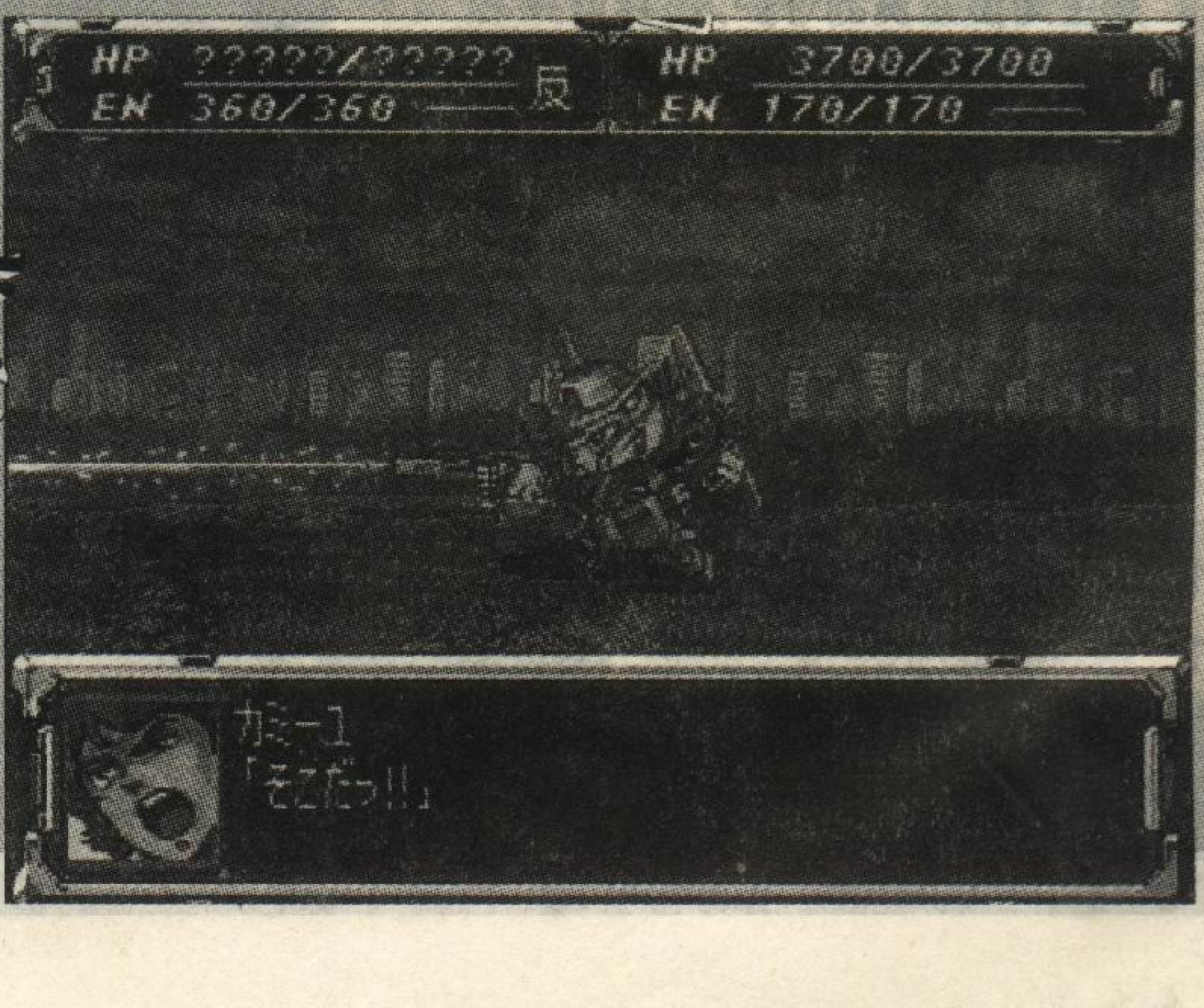
装备了MEGA光线炮的“全装甲百式改”,不但有着强悍的外表,而且其作战能力也有很大的提高,是“百式”的POWER UP型。



全装甲百式改

ν高达量产型

以阿姆罗的座机“ν高达”为样本而开发的其量产型机体,可以将NEW TYPE型机师的能力发挥到极限。



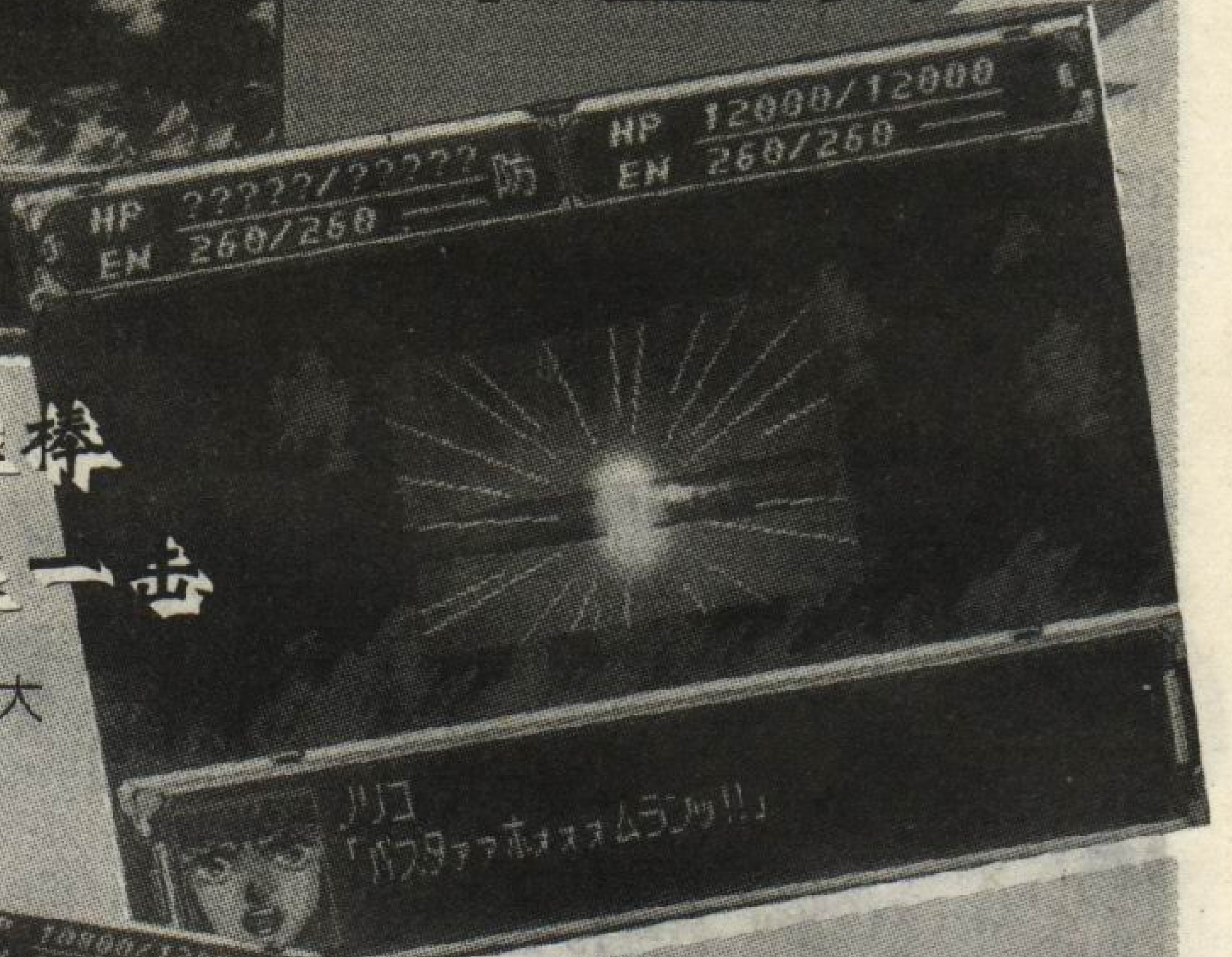
新机体的攻击画面，公开！～ GUNBASTER GOD GUNDAM

《完结篇》中登场的新机体自然是这部作品的重要买点之一，这其中既包括新出现的机体也包括前作中一些机体的强化版，这里新把其中两个最具代表性的两个机体向大家作一下介绍，它们就是“钢巴斯塔”和“神高达”。

GUNBASTER

“钢巴斯塔”是本作中出现的最大机体（母舰除外）。而且由于它那巨大的机体使得它具备超强的攻击力，并且有一对双生姐妹作为这个“巨人”的机师，与巨神伊迪安不同的是它装备了许多强力必杀技，其中巴斯塔本垒打，等离子亚光速脚都是可以令敌人造成巨大伤害的技法，并且还加入了被称为巴斯塔的“幻之技”的“双重巴斯塔震电”。

巴斯塔——本垒打



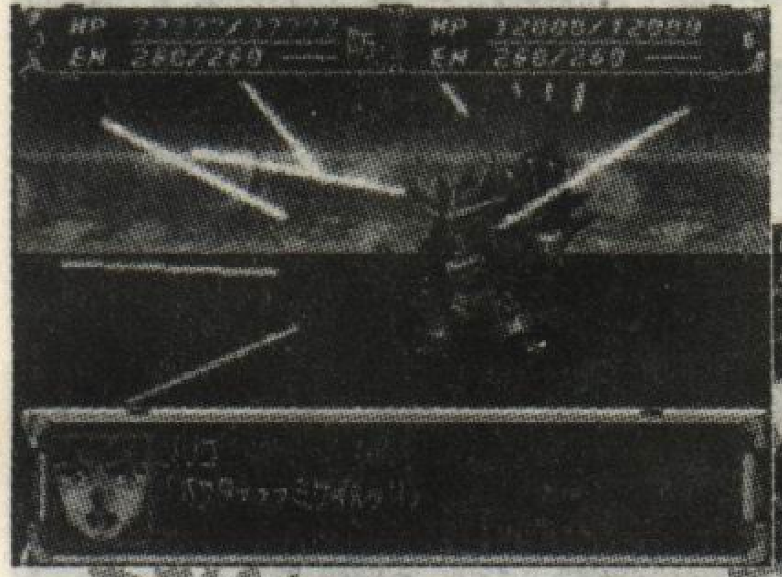
手持巨大的球棒
给予敌人痛恨一击

➡钢巴斯塔击出巨大的光球。

⬅被称为钢巴斯塔之盾的防御体系，忠实的体现了原作，但画面中钢巴斯塔面前的到底是怎样的东西呢？

这到底是什么呢？

双重巴斯塔震电

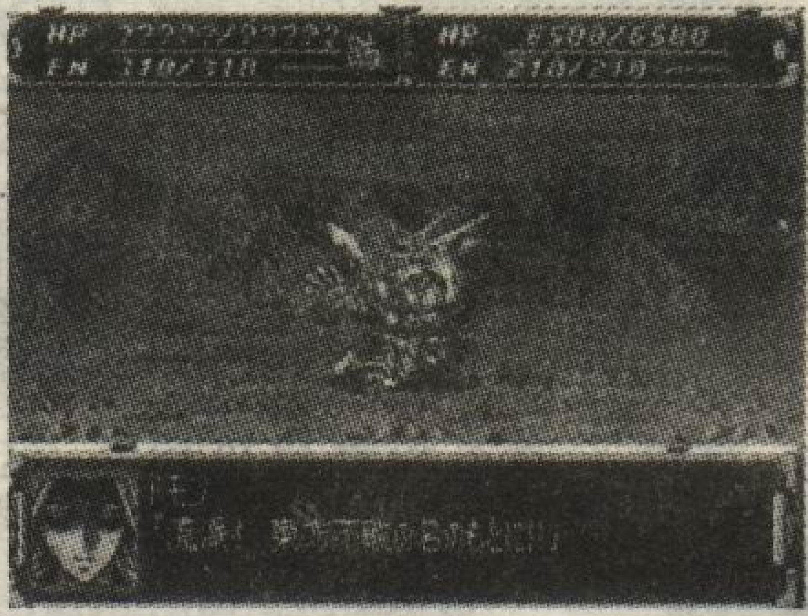


巴斯塔诱导飞弹

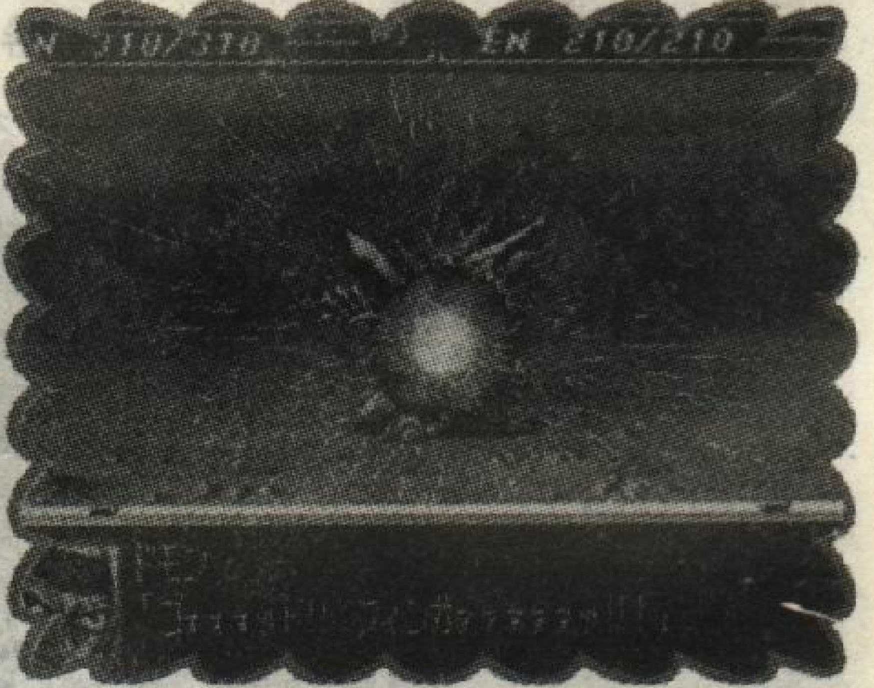
GUNBASTER

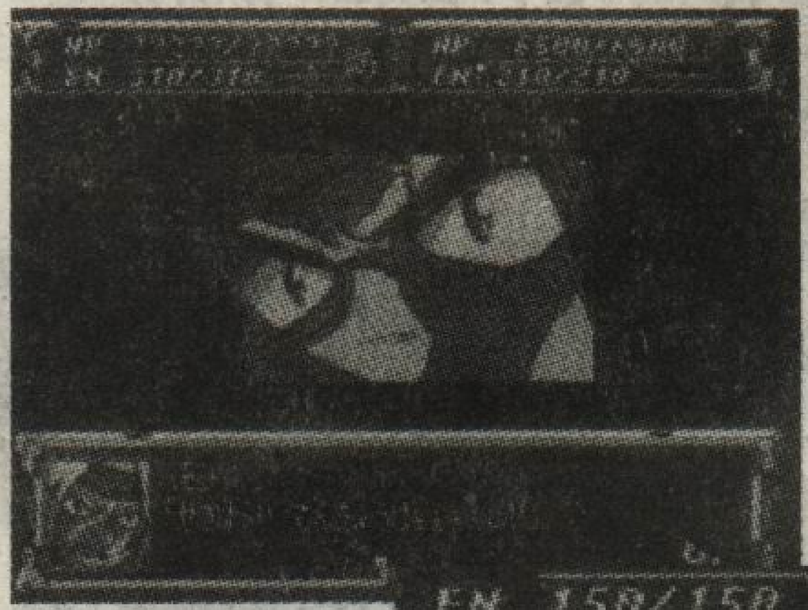
在游戏中当剧情发展到《机动武斗传 G 高达》中多蒙在吉亚那高达修练时！在忍者高达的引导下使多蒙终于领悟到明镜止水的境界。从使而闪光高达超级模式。但在与东方不败对决时闪光高达也超过了极限发动而被破坏了，这时他的最终机体“神高达”（GOD 高达）便会登场，并且在之后的情节中乘座 G 高达的多蒙更会修练它的最强必杀技——石破天惊拳，而其它 G 高达中的人物及机体也会随情节的深入而陆续登场。石破天惊拳可是相当强的必杀技哟！在今后与敌人 BOSS 级人物对决时、它会显示出那惊人的破坏力。

石破天惊拳



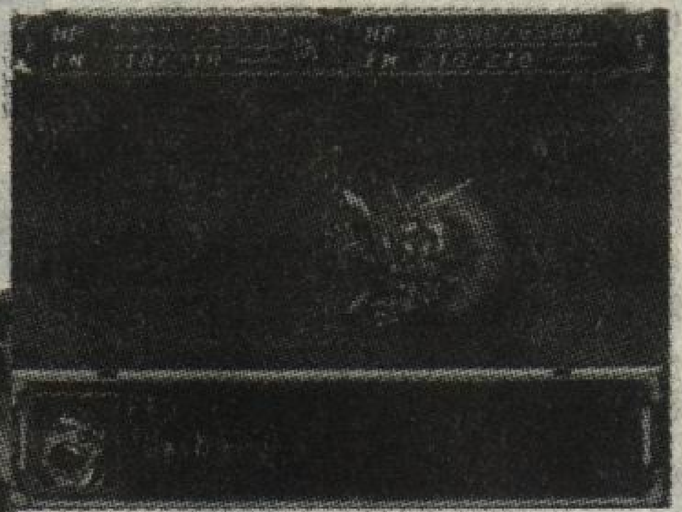
⬅⬇当多蒙进入明镜止水模式时神高达胸部便会聚集巨大的能量。

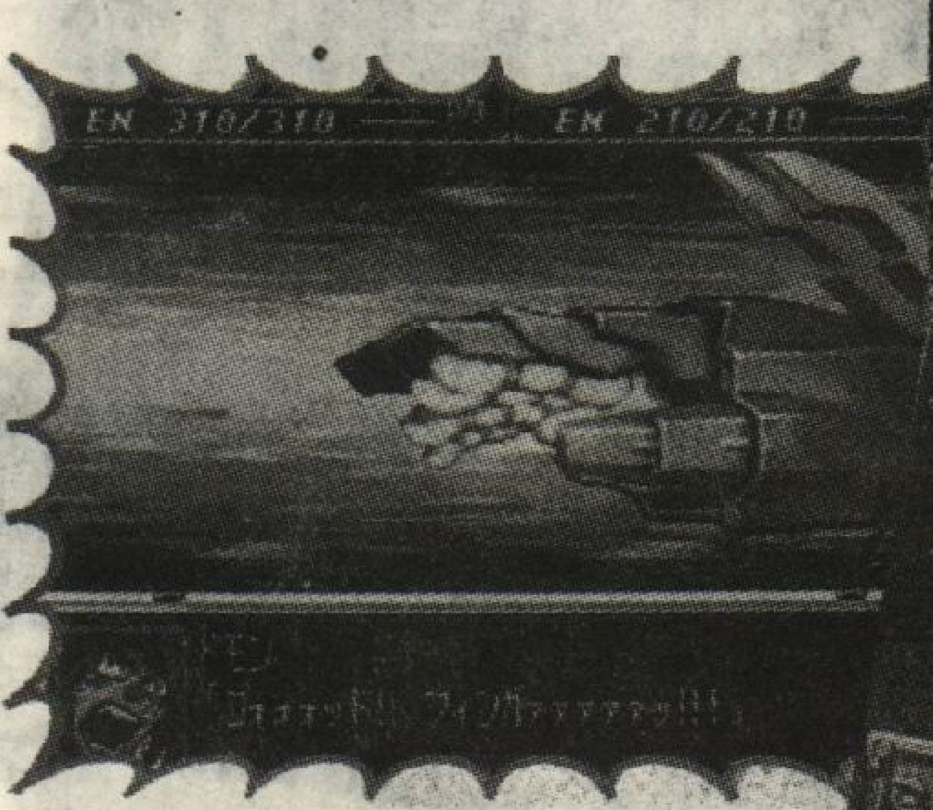


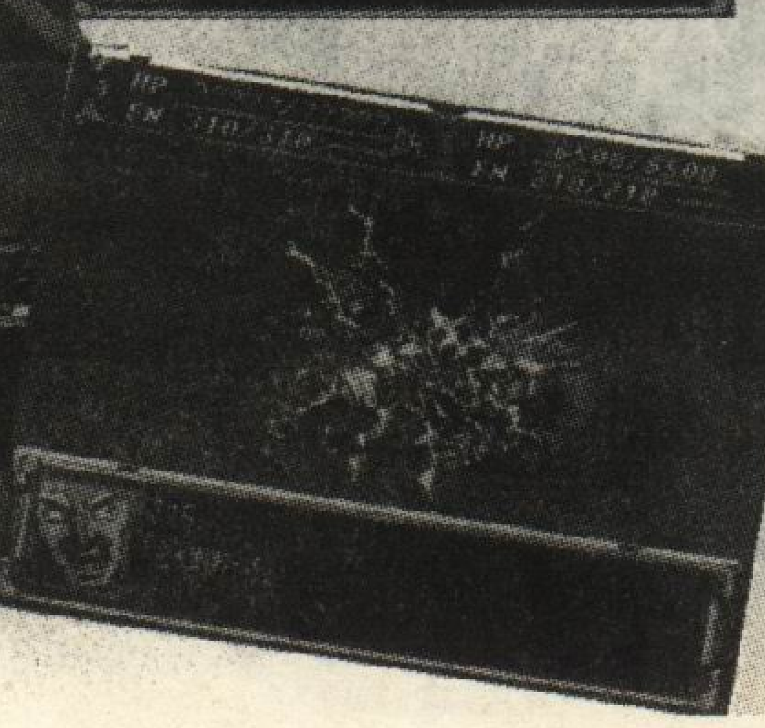


⬅⬇攻击的瞬间多蒙的表情。石破天惊拳便是他的最强必杀技。

爆热 GOD FINGER

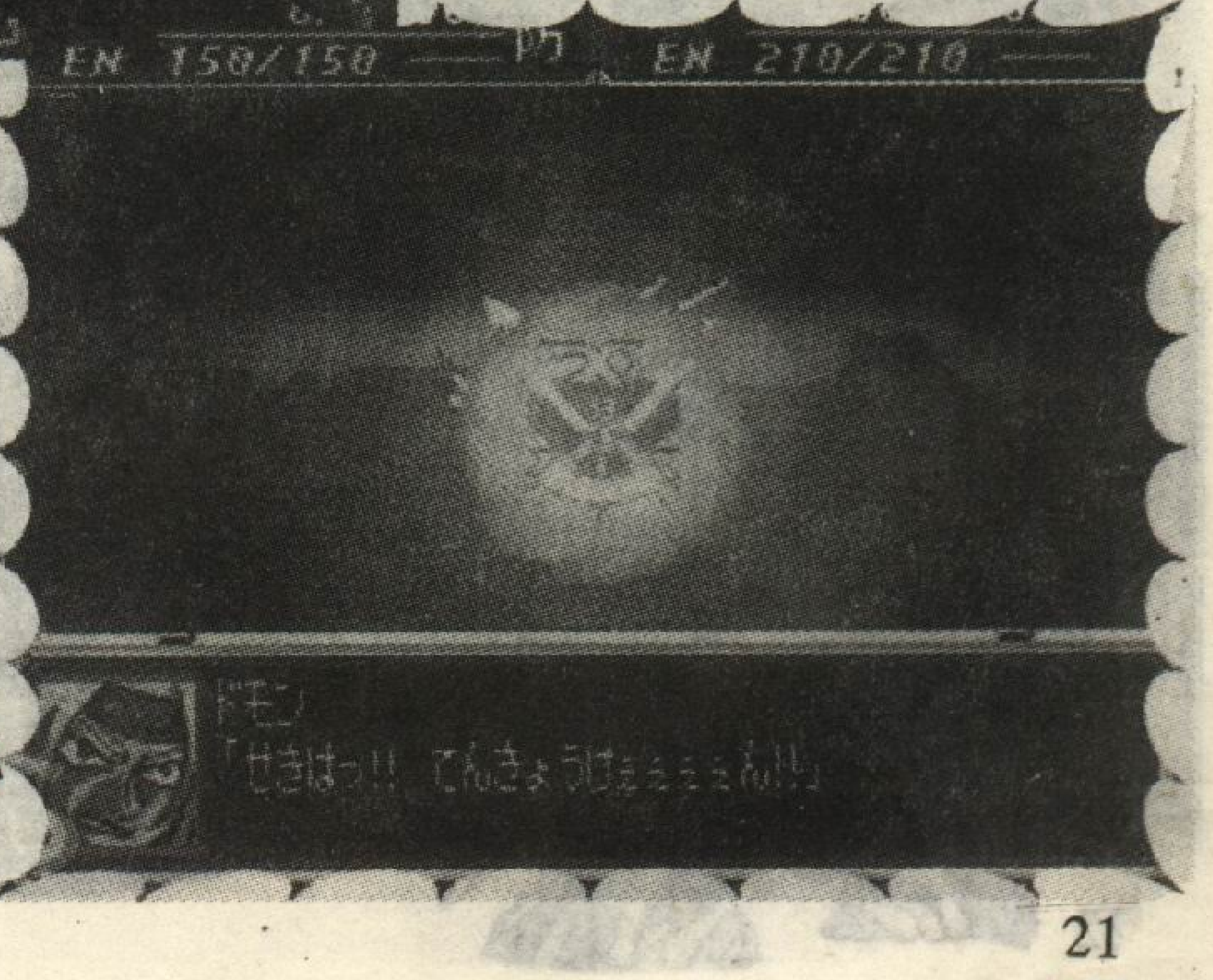






➡爆热 GOD FINGER 命中 MASTER 高达之座骑——风云再起。

KING · OF · HEART 之纹章出现！

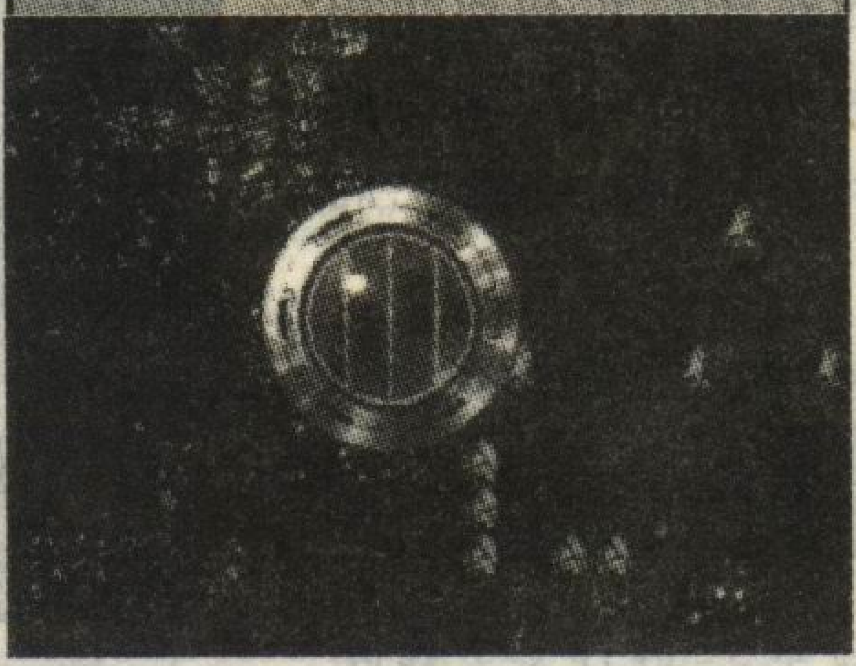


传说之巨神的特别能量计，出现！

游戏中的另一强力角色便是那传闻已久的巨神伊迪安，而表现其能力发展的便是被称为“伊迪安能量计”的东西，并且能量计会随回合数而不断变化，当机师的气力水平达到一定数值时，也就是伊迪安计的第二阶段，那么伊迪安便可以发动它那神秘的力量，这便是全游戏中最强的地图兵器——伊迪安之剑，其攻击数值竟然高达9999，当真是有切裂银河的力量。

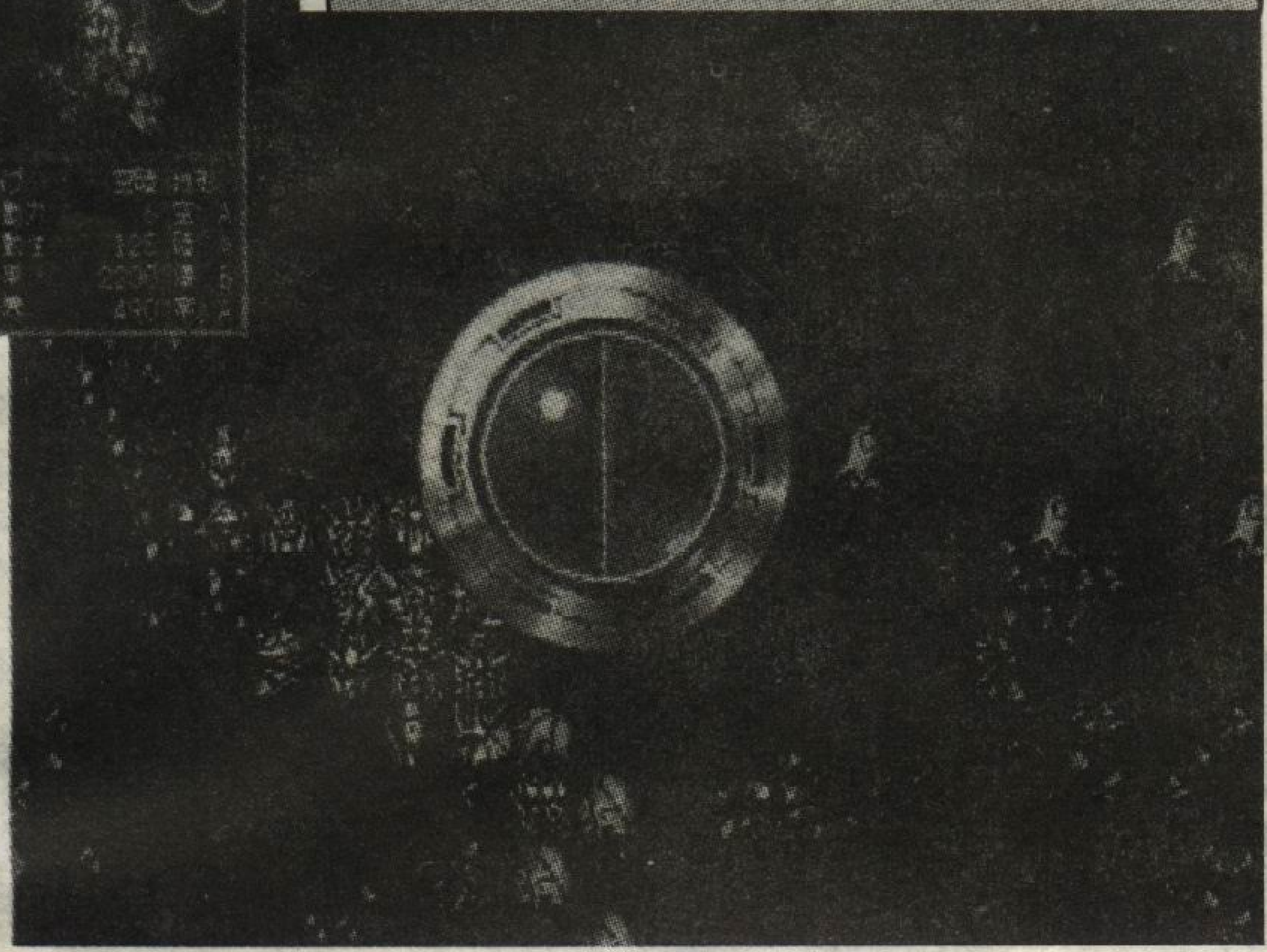
最后伊迪安计会进化到最终的第三阶段，这时巨神会被神秘的光芒包围，而伊迪安的EN也会变化为无穷大的状态，但究竟会出现什么情况呢？很遗憾厂家并没有作详细说明。

第二阶段



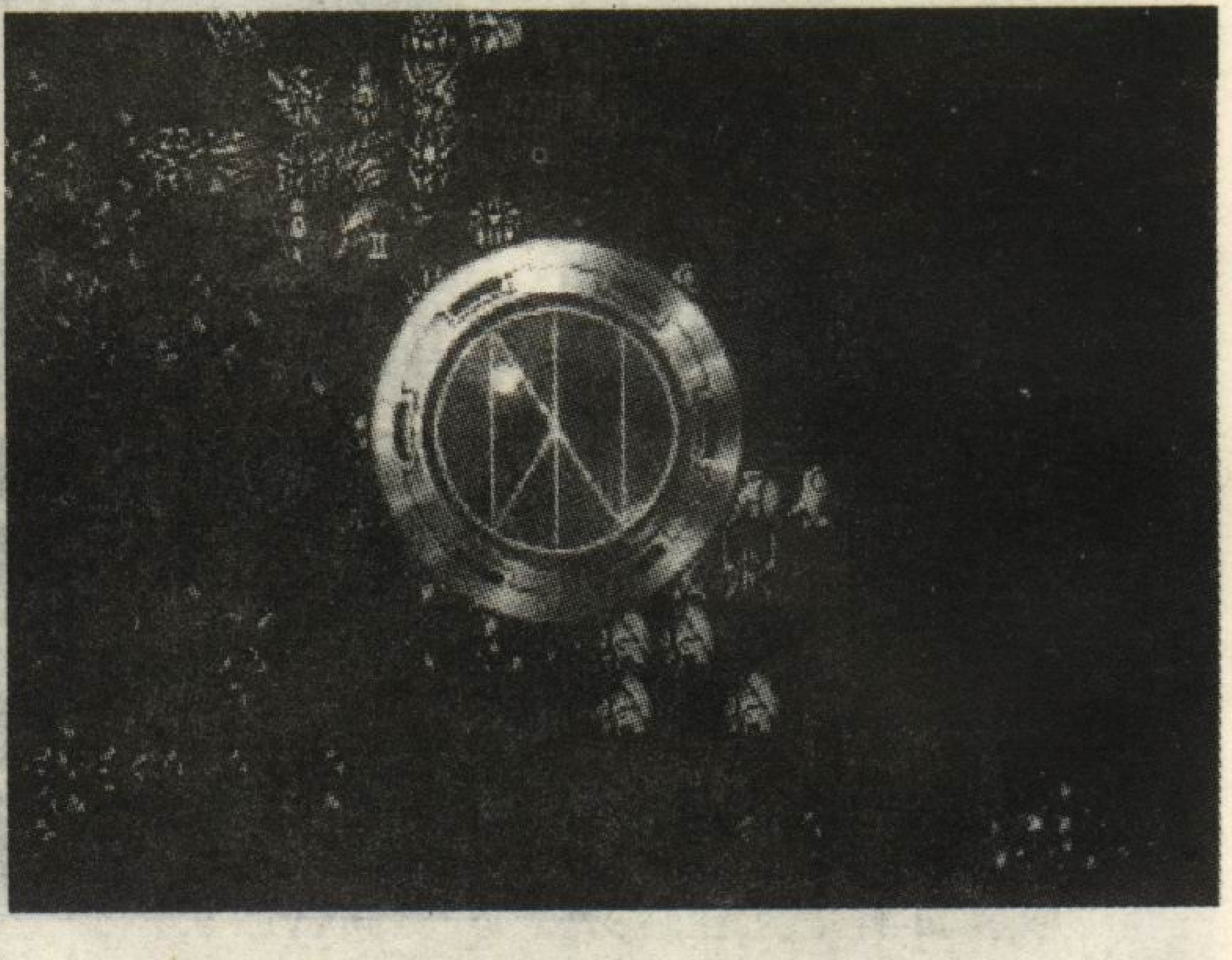
第三阶段

第一阶段



代表伊迪安意志的能量计现在开始了

伊迪安 能量等级变化的全部过程



主角的最终战斗机器人，变形！

在今作中许多可变形的机器人都会加入迫力十足的CG动画，而这里出现的便是SUPER系主角的最终机体古伦加斯特的变形画面，三种变形分别是重战士形态、重战车形态和重战机形态，这与波岚万丈的泰坦3的变形方式一致，并且它的招数也完全从“第4次”中继承下来，暗剑杀的威力与多蒙的石破天惊拳会相映成趣，这架地球开发的对异星人的战斗机器人在近距离战斗中会发挥它最大的威力。

REBUS

レブス

PS 新作追踪

责编/E·T

厂商:ALTUS
类型:S·RPG
媒体:CD-ROM×2
发售日:3月26日

REBUS世界的最新报导

这部作品在今年的第一期的杂志上只给大家作了一个初步的介绍(因为当时资料十分有限),这次就把新的系统与画面一并介绍给大家吧!下边的图中就是新公布的地图画面。在这块大陆上共有5个大国组成,这些国家便是组成物语的重要部分。

法王厅

《**REBUS**》世界上唯一存在的"神"的代言人,是支配着世界上各大教会与神殿的巨大宗教团体,其实力与威信自然是极高的。

文法厅

这是一个研究"卡尔迪亚"的学术团体,它与法王厅存在着对立的关系,并且在其内部分为过激派与稳健派,而这两派的人物也是长期对立的。

诺尔迪亚

位于北方的军事大国,其矿产资源十分丰富,这个国家的科学家们以"火之卡尔迪亚"的研究为主,难道要应用在军事领域吗?

REBUS大陆全图

克罗斯兰多

位于大陆中心部位的魔道王国。由于其气候温和土地广阔,因此当地的农业十分发达,是片十分安定的土地。

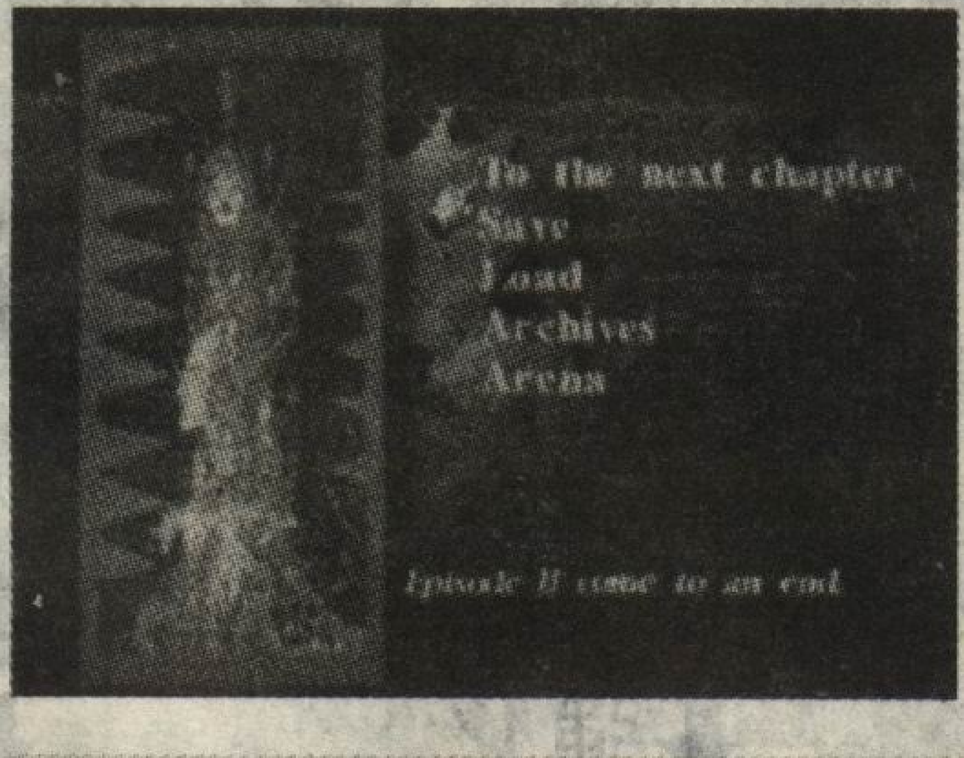
依多兰斯

位于大陆东部的王国,但由于其国境处有许多山脉的原因,因此与别国的交流十分少,其文化呈闭锁状态,但也可能隐藏着不为人知的秘密。

战斗后的资料管理菜单

右边揭示的画面便是各章战斗终了后所表示的管理指令,其中有几项需要向大家说明一下。

第一条指令'TO THE NEXT CHAPTER"是向下一章前进的指令,下面的"SAVE"与"LOAD"的功能也不用再多说了,而最后两项"ARENA"与"ARCHIVES"便是极为特殊的管理指令,这两项指令十分重要,并且通常会左右战局的变化,因此,大家在游戏前一定要掌握它们的功效。

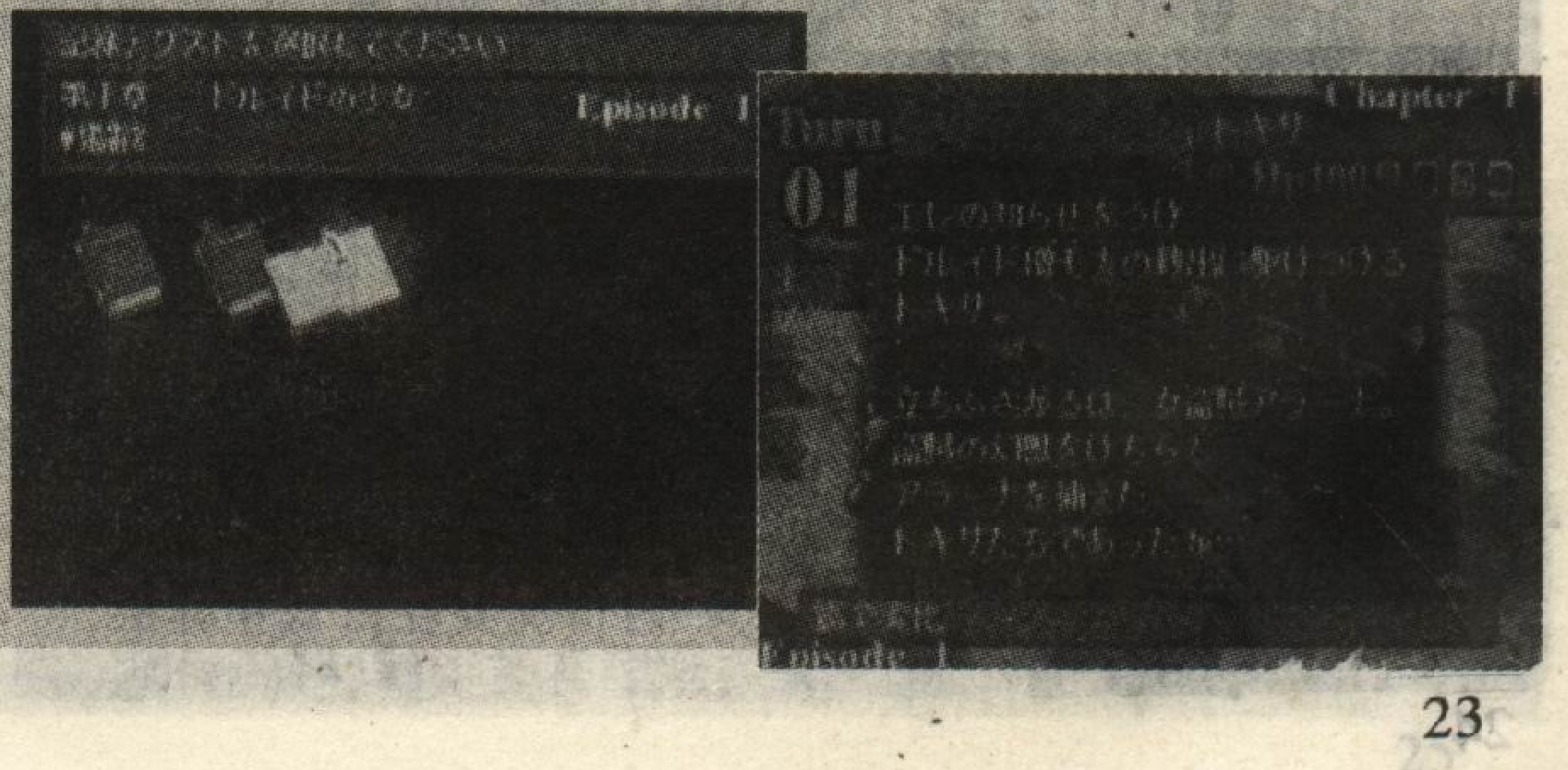


Arena

ARENA与战斗事件不同的,它的作用是令玩者不断获得宝物的特别版面,在正规战斗中消耗的"卡尔迪亚"与道具在这里可以得到一定程度的补充,但它与故事并没有直接的关系,战斗中被全灭也没有关系,在这里战斗是不会取得经验值的,但是可以不断收集宝物。

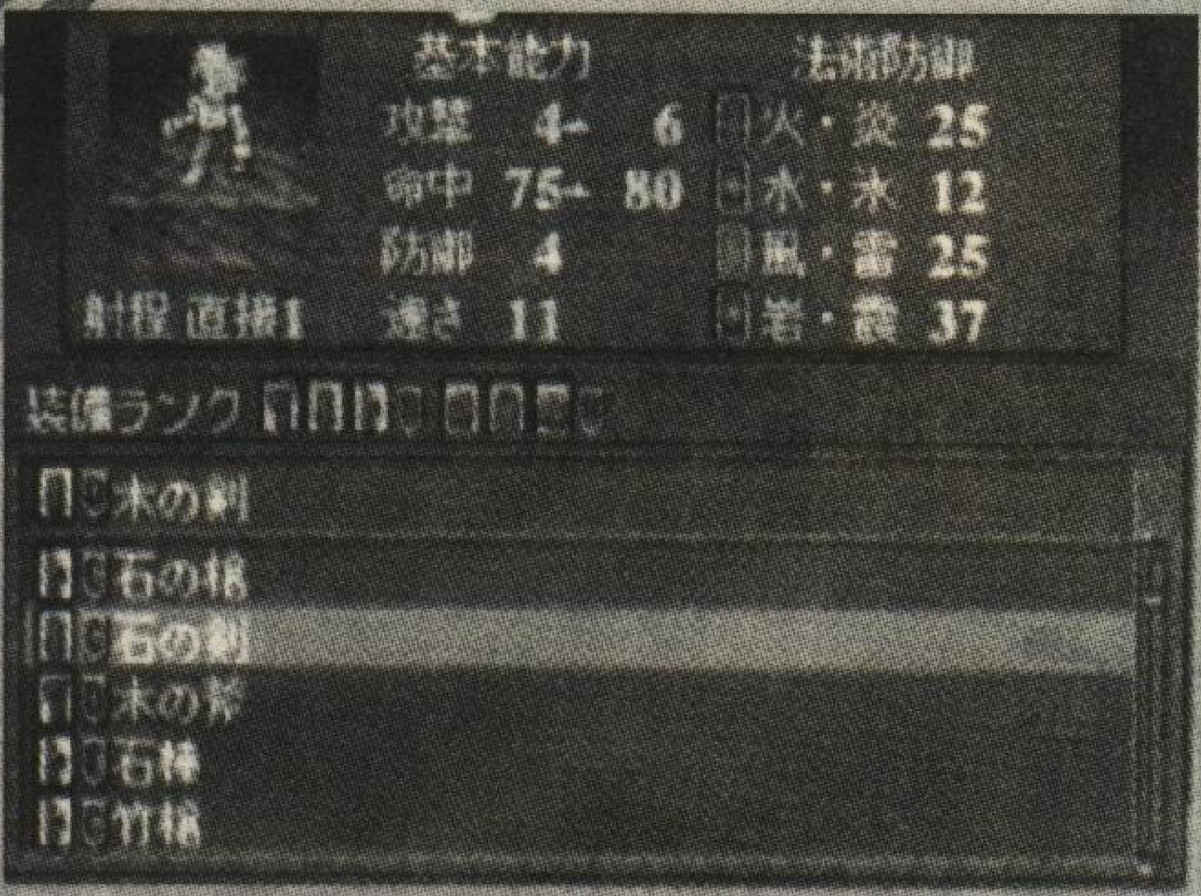
Archives

这个模式是阅览以前通过的各章的事件记录,只要在这里将前面的记录本打开,便可得到许多信息,比如战斗前,战斗后与战斗中的状况都可以查阅,并且在战斗的重要事件也被记录在内,玩者可以从文字中了解到一些有关的情报也说不定。

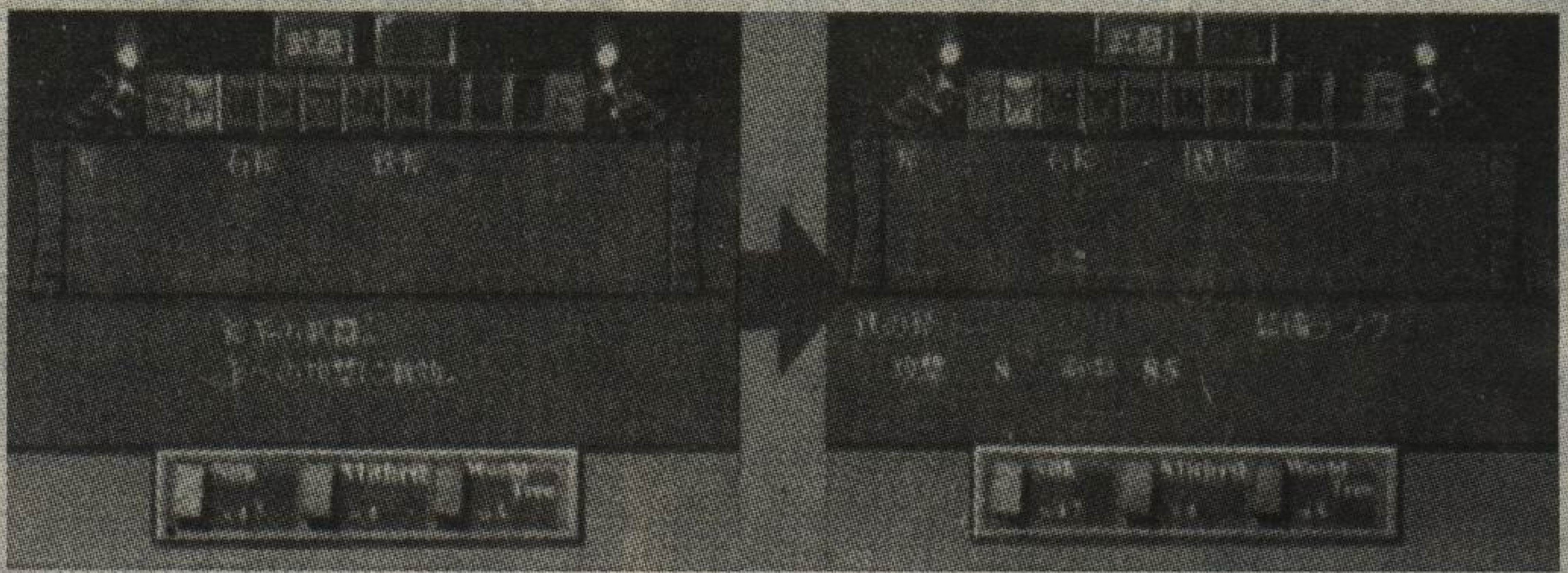


武器·防具的想造以及战力的强化

《REBUS》世界中广泛存在的便是被称为"卡尔迪亚"的物质，而不同的特质与"卡尔迪亚"组合便可作出道具、幻兽以及魔法，这便是想造，在战斗中所必须的装备有的要靠想造才能得到，而一些道具也是由想造才能出现的。另外，在武器和防具的作成上，也要因其各异的系别与能力来进行想造，并且武器等级也有木、石、铁的阶段变化。

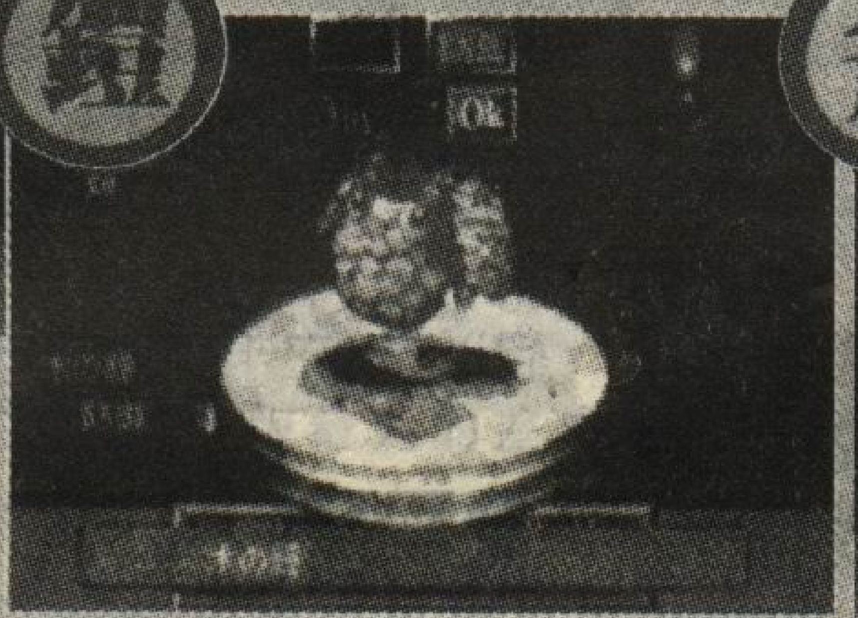


武器的制作过程

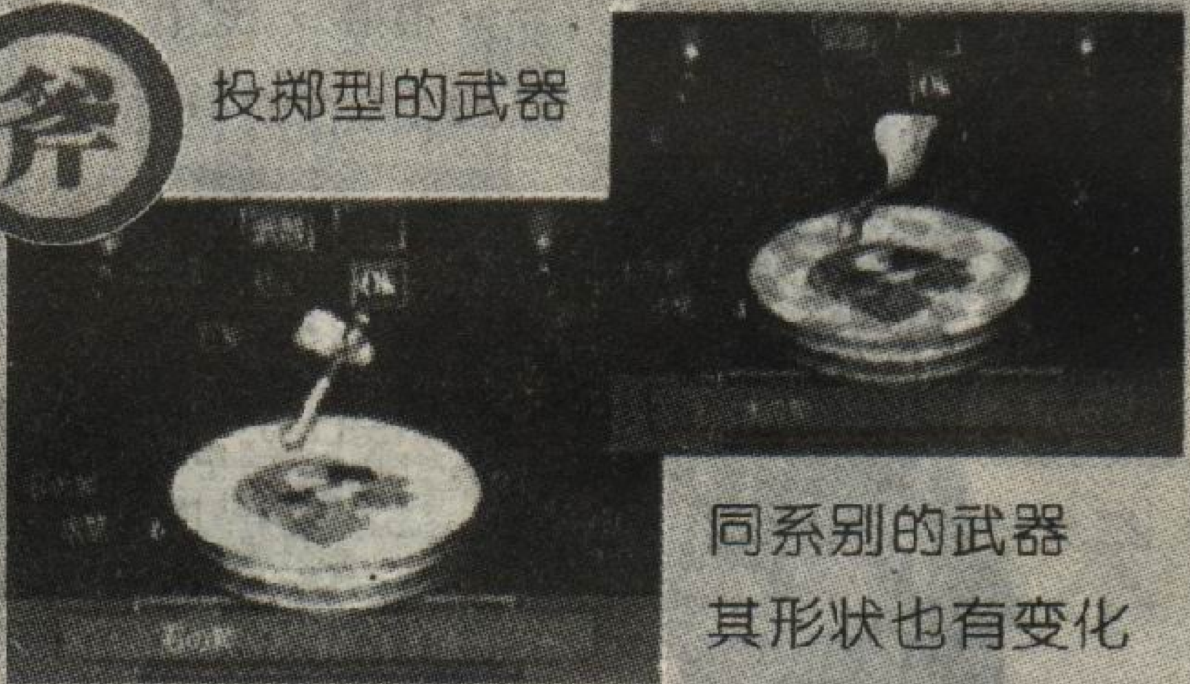


剣　材料的变化可造出高级武器

哪种武器攻击力高呢？



鎧

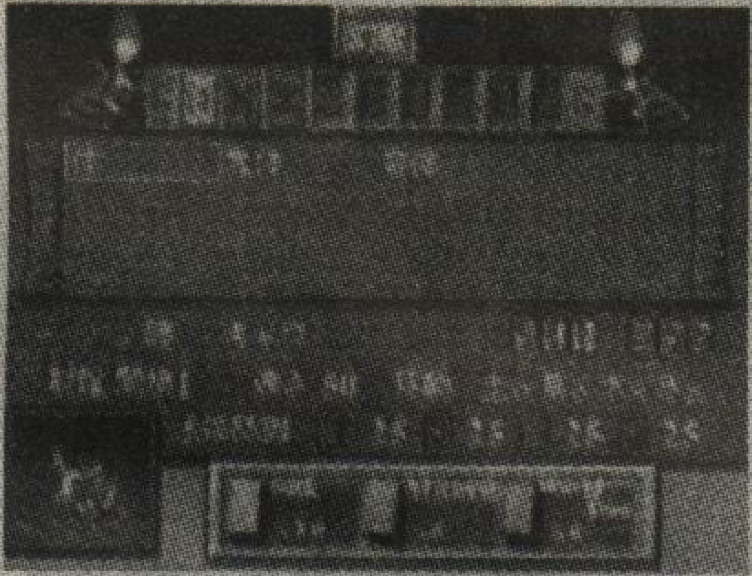


斧　投掷型的武器

同系别的武器其形状也有变化

序盘阶段想造出幻兽

序盘时期由想造便可创出幻兽，有了武器还不能单独与敌人战斗，这时幻兽的想造便成为可能，当然所谓幻兽并不是召



唤魔法，而是被称作"幻兽"的作战单位，这些幻兽可以成为你信赖的仲间，在作战中幻兽能力的发挥取决于作成时的属性。

幻兽的属性分为矿、体、灵3种，它们也分别对应金属体，一般体与精神体，它们之间的能力是相互克制的，因此在战斗中合理的配备便是取胜的条件之一。另外，还要考虑到地形等诸多附加因

素，这样才不会为之后的战斗带来困难。

幻兽的属性与魔法的属性之间有着微妙的关系，把握住它们之间的法则是相当重要的，具体的情况要在游戏中体会。

卡尔迪亚的组合可以强化法术

以"卡尔迪亚"的组合便可强化法术："卡尔迪亚"的另一个重要用途便是法术的想造，并且施法的人会消耗一定数量的"卡尔迪亚"值，但会对敌人造成大的伤害，由于法术的属性也是多元化的，因此在作成时一定要注意到属性的分配，当角色的等级提升时，相应的法术等级也会提升，法术的攻击范围与威力也是发生变化，在以后的战斗法术洽用，往往是致胜的关键所在。

火之法术

水之法术

⬇强化　　⬇强化

炎之法术

冰之法术

恶魔城—月下夜想曲

新作追踪 SS

责编/E·T

厂商:KONAMI
类型:ACT
媒体:CD－ROM
发售日:98年4月

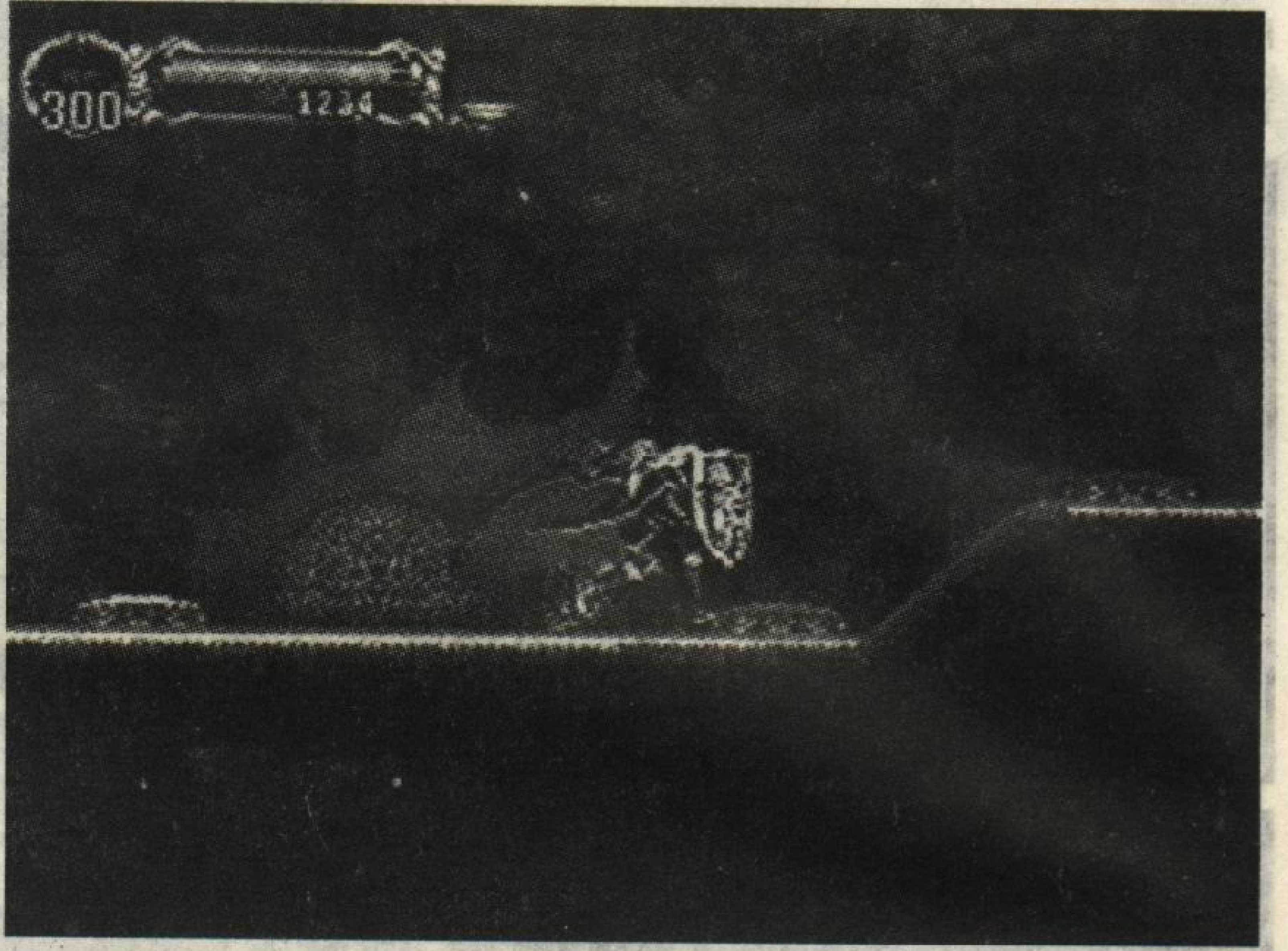
恶魔城的传说又要开始了

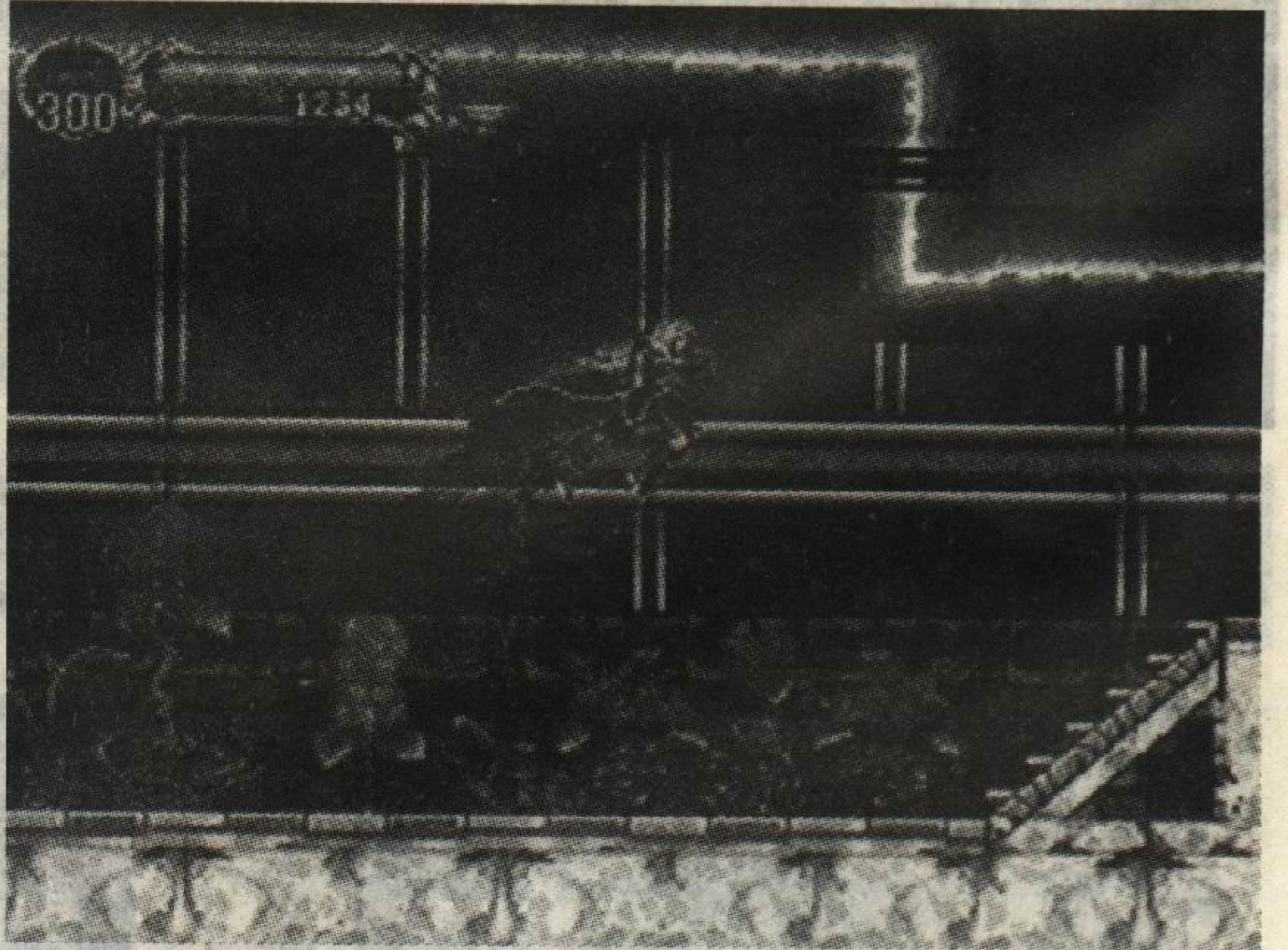
从86年9月在FC上登场并且长期以来受到玩家们广为支持的人气系列动作游戏“恶魔城”,其新作《恶魔城——月下夜想曲》终于在SS上登场了,由于在此之前发售了与之相同的PS版,因此SS玩家强烈要求KONAMI为土星制作此游戏,但由于PS与SS性能上的差异,在前些时候的访问会中,开发人员便说出该游戏在SS上完全移植比较困难,但在KONAMI的开发人员不断的努力下终于使这款作品完美地呈现在SS的玩家面前,并且还追加了诸多原创要素。

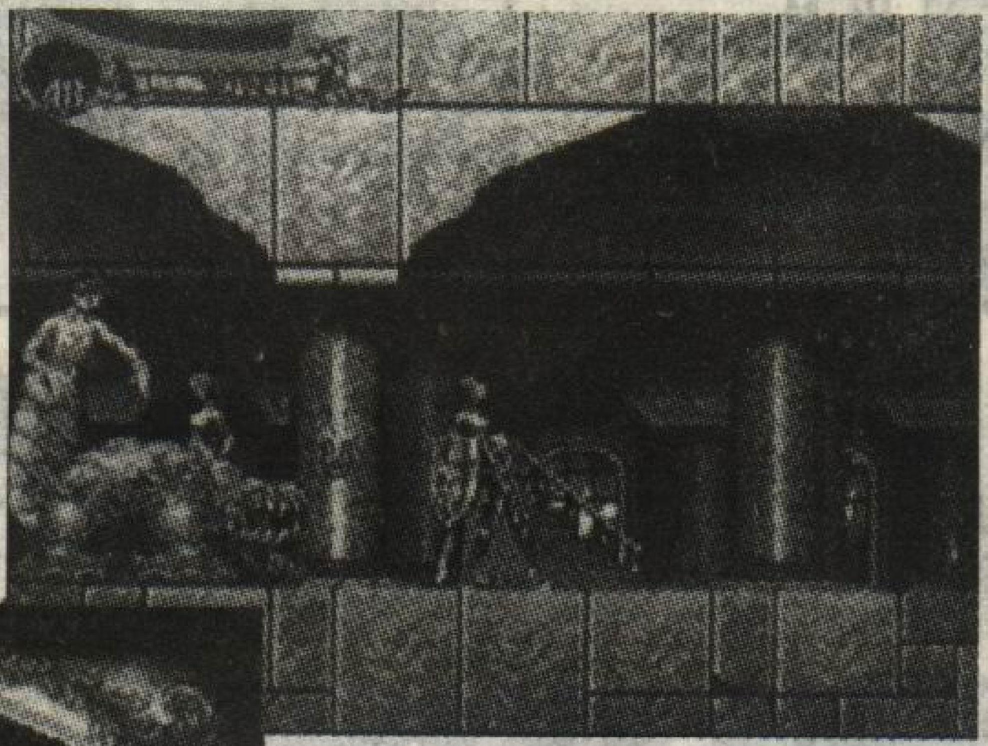
这部作品可以看作是PC－E版《血之轮回》的续篇,但是游戏并不是单独的动作清版型,在游戏中还存在着“探索”的要素,并且带有浓重的RPG要素。

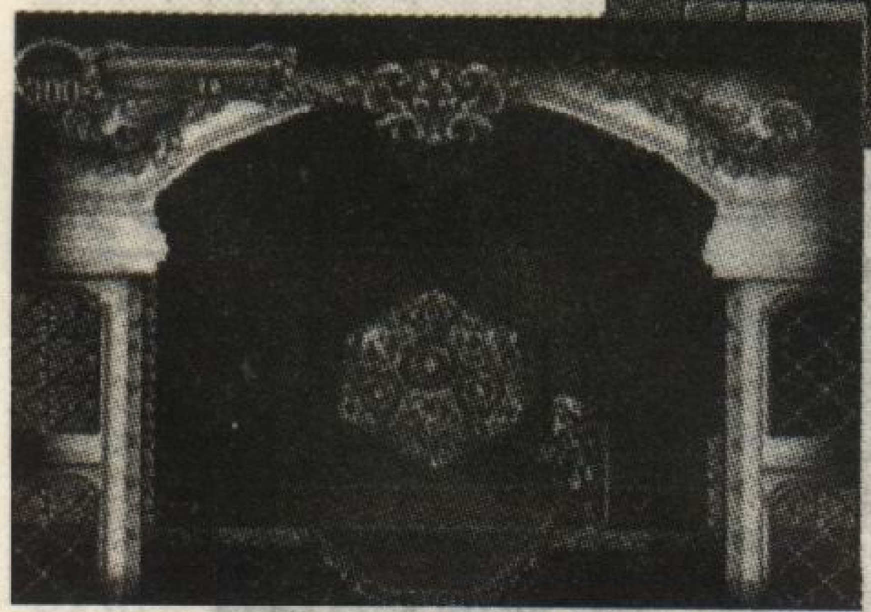
当游戏者打倒了怪物后,可得到经验值以便提升等级。在城中你还可以找到一些传说中的装备,这比以往那种主角只用一条鞭子战斗有意思多了,回想起来,在历代“恶魔城”作品中也只与恶魔城Ⅱ——咒之封印与之相似,这也是《月下夜想曲》的最大特征所在。

众所周知PS版的《月下夜曲》获得了巨大的成功,虽然SS版与之存有差异,全以KONAMI的实力而言《恶魔城》的大名是不会被玷污的。







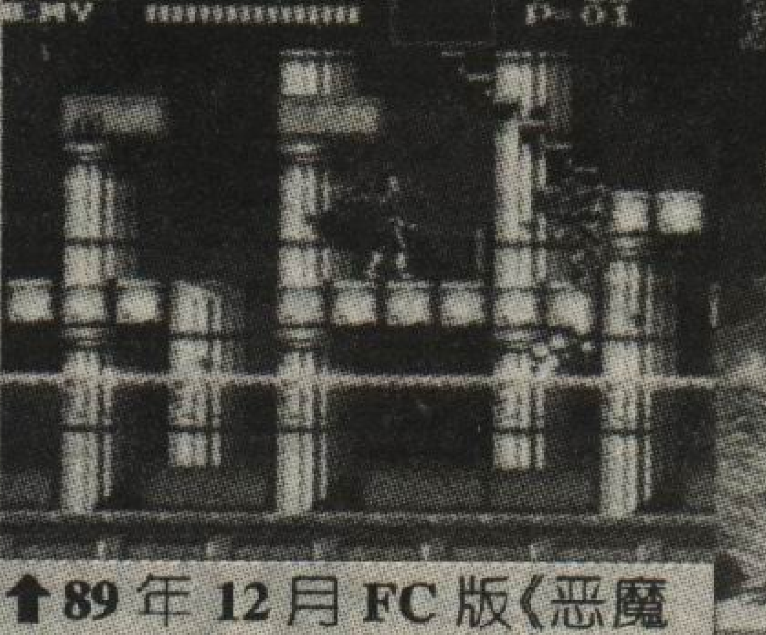


依然阴森恐怖的恶魔城有胆量挑战它吗？

夜之一族与人类战斗的历史

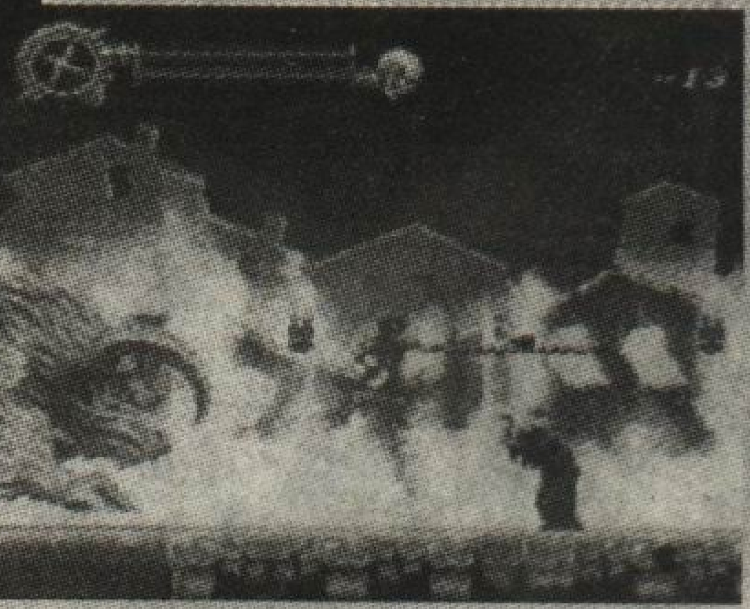
KONAMI“恶魔城”系列之回顾

自从86年9月26日在FC磁碟系统上《恶魔城》出现后,《恶魔城》便开始了它的历史,并且在以后登场的《恶魔城2－咒之封印》以及《恶魔城传说》中使这个系列得到了进化。而且《恶魔城》系列也开始为其它机种移植如《德考拉传说》(GAME BOY版)《恶魔城特别版》,以及《恶魔城外传》等,都是由于老恶魔城派生出来的作品,当进入16位机时代后,KONAMI为PC－E与SFC分别制作了《血之轮回》以及《恶魔城XX》两部作品,此后的一段时间内这个系列一直没有新地作品出现,直到去年PS版《月下夜想曲》出现,又使系列的FANS们得到了新的惊喜。



↑89年12月FC版《恶魔城传说》阿鲁卡多初登场。

↓95年7月发售的SFC版《恶魔城XX》

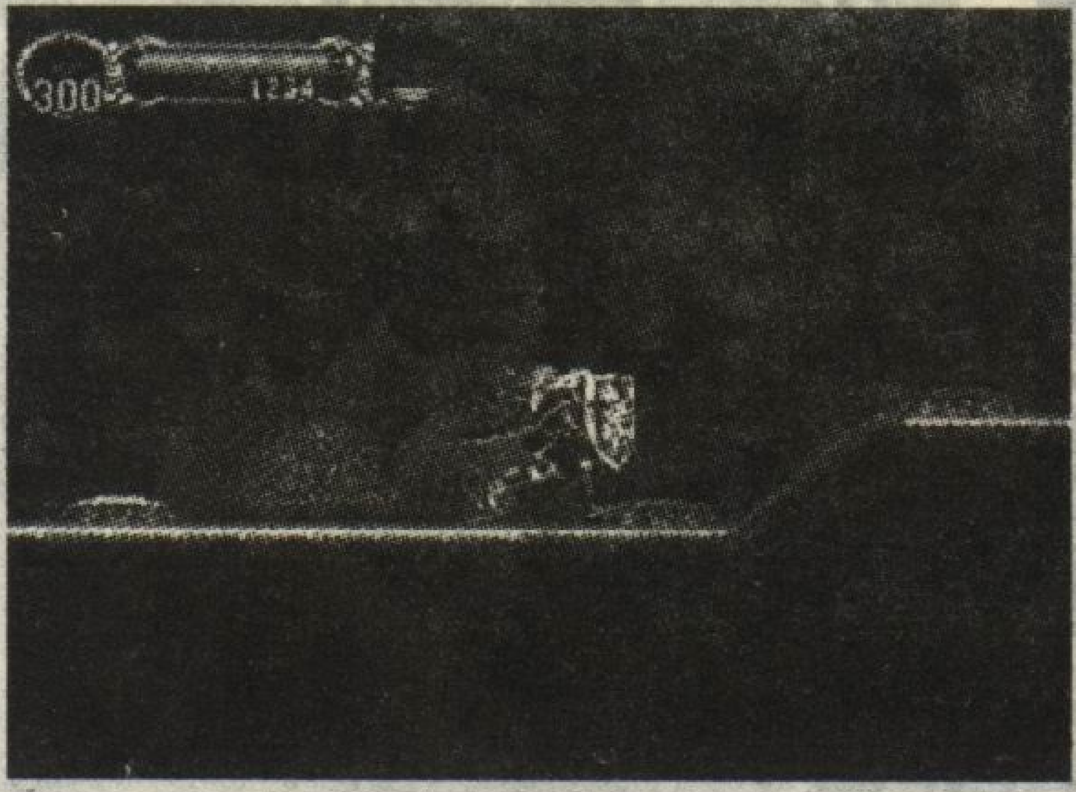


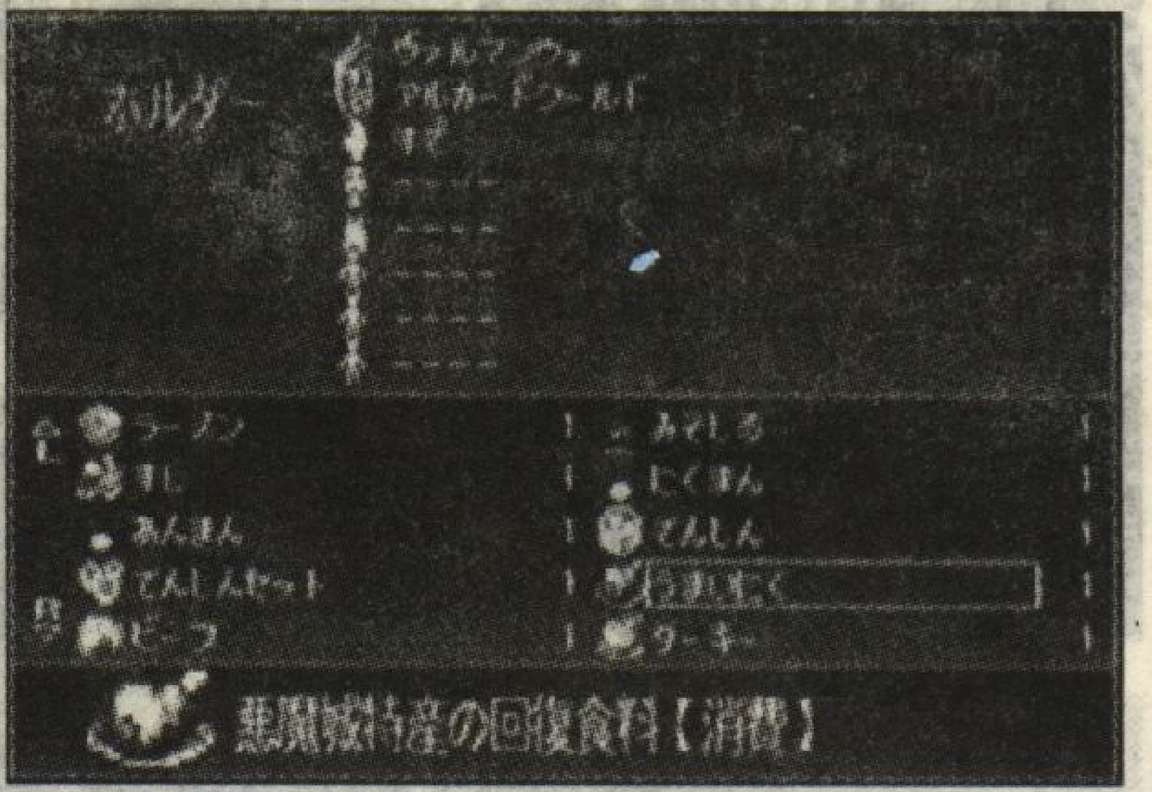
经改良后的恶魔城成为其系列的最高杰作

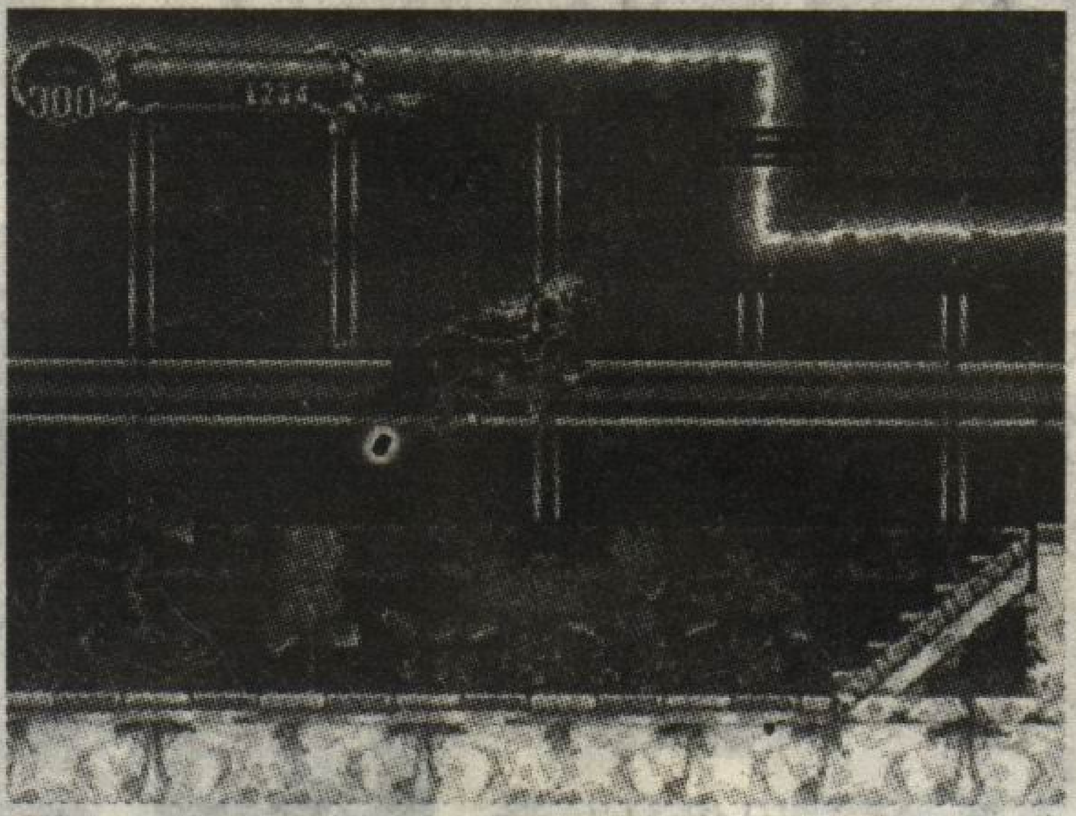
由于PS版已经是一年前的事了，因此在SS版中加入了许多改良，并且考虑到PS版反应，因此，可以说此回的SS版是系列中最为充实的作品。

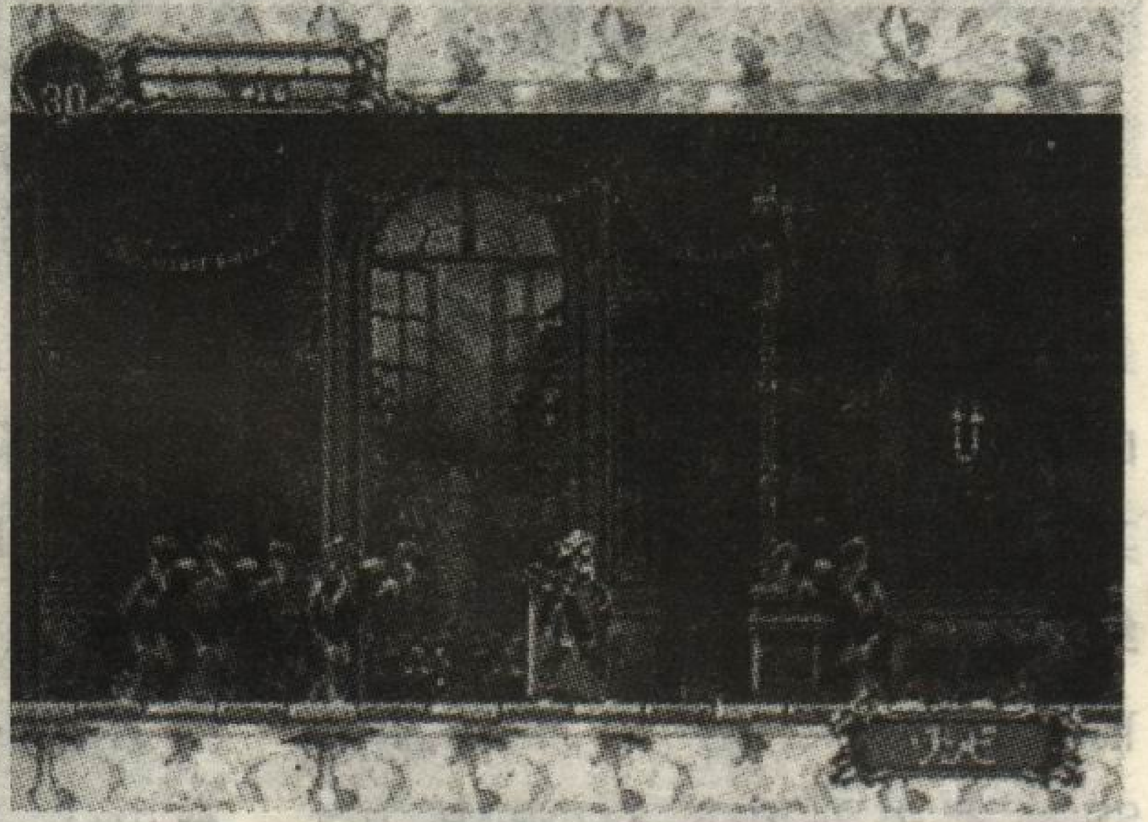
在游戏中不但加入了PS版没有的两个新的版面，而且追加了许多新的宝物，如你已经把PS版达到最高的完成度，那么此回的SS版无疑是对你的一大挑战，燃起你的斗志去迎接挑战吧！

新追加的版面分别是，地下庭园与毒植物研究楼，在这两个地方会有许多新奇的事物出现，如你是一个宝物收藏家的话，那么赶快去收集吧！



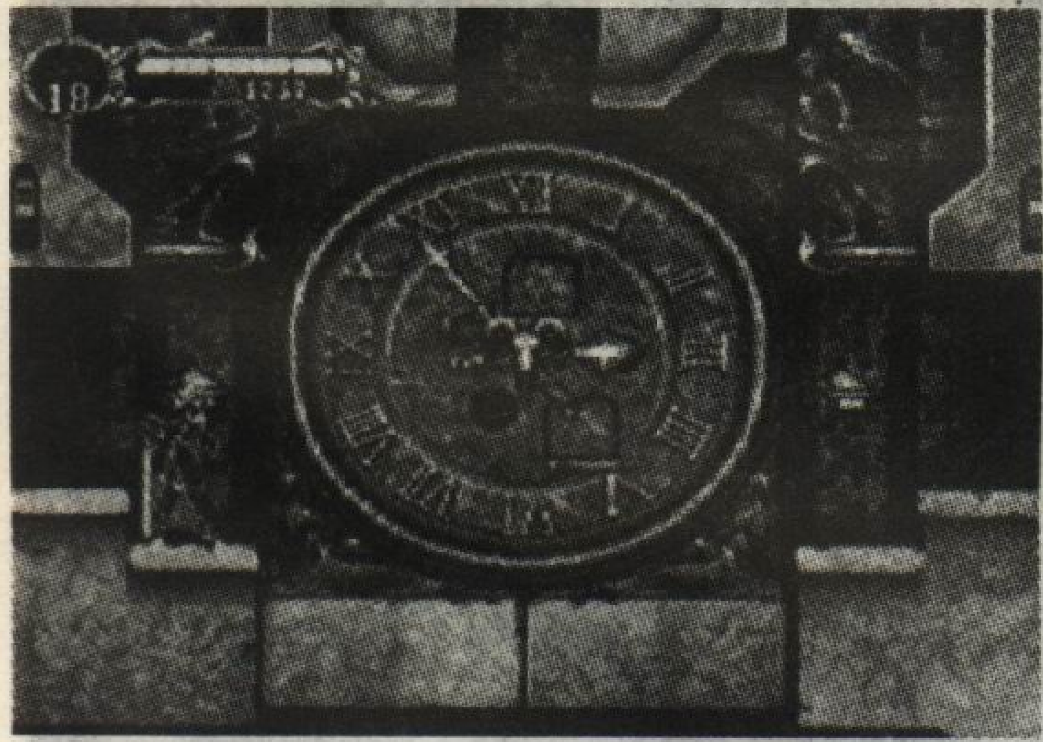






几乎囊括了历代名曲的BGM

此系列中颇受玩家欢迎的是游戏中的BGM，而在新加入的版面中，制作者应广大玩家的要求加入历代恶魔城中出现的经典BGM，可以说此游戏的BGM是集全系列之大成又值得玩家珍藏的作品。

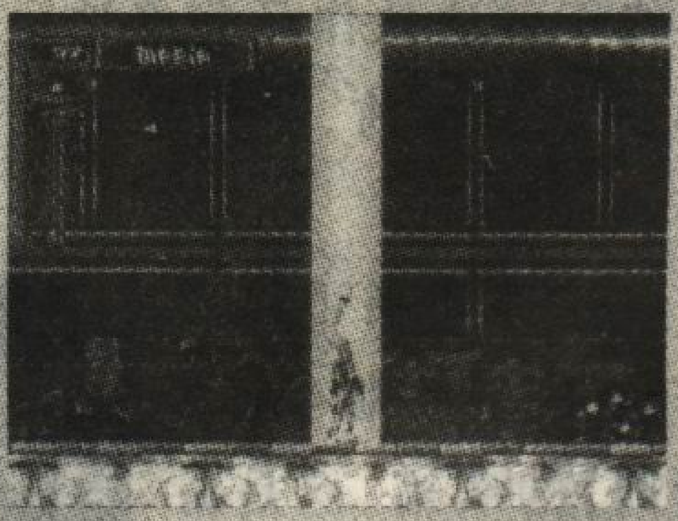


SS版与PS版最大的差异便是在使用角色的变更，在PS版中基本是只能操作阿鲁卡多(使用秘技可用贝蒙)，而SS版不但可使用这两个人，而且居然连马莉亚都可以使用，这可真是太令人兴奋了，并且在GAME难易度的设定上也根据不同的角色做了一些调整，相对阿鲁卡多，玛莉亚是比较难使用的，而贝蒙 则介于二者之间，在使用新角色时，可能会出现令人怀念的BGM。

会利用土星本体内的时针机能吗？

新动作·召唤术

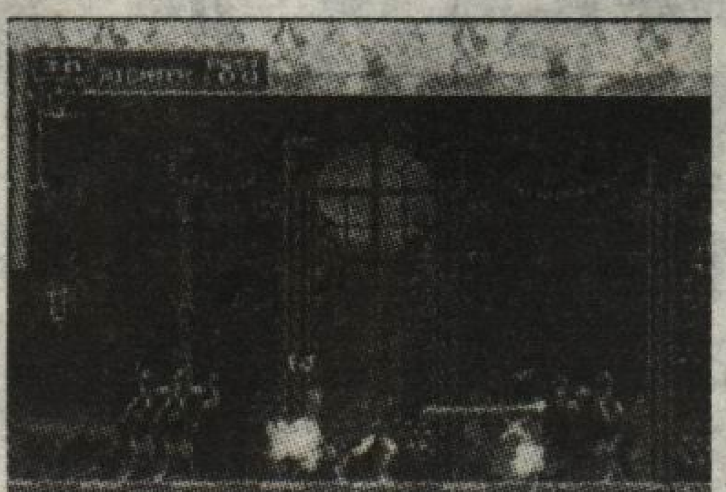
SS版中在使用玛莉亚时，玩者可以令玛莉亚发出召唤法术，而唤术是在《血之轮回》中先登场的，并且有攻击型与回复型之分，因此，可以肯定角色会有多彩的动作出现。



被命运牵引而向恶魔城挑战的三位主角

夜之一族的末裔

挑战的少女向魔城之迷



美男子传说之鞭的挥动

阿鲁卡多

FC版《恶魔城传说》中出现的人物是德考拉的儿子，当他发现其父德考拉伯爵又要复活时，毅然拿起了他的宝剑向阴森的恶魔城出发，并且抱着必死的决心，再次将德考拉封印。

玛莉亚

在PC－E版《血之轮回》中登场，当时的年龄还很小，但随着时间的推移，她的容貌与召唤术都发生了很大的变化。朱雀，青龙等圣兽的召唤是她所得意的。

理查·贝尔蒙多

是恶魔猎人名门贝尔蒙多家族的末裔，以家中世代相传的皮鞭以及体术与德考拉战斗是前作《恶魔城XX》中的主人公。

新世纪－钢铁之女友

SS、PS

新作追踪

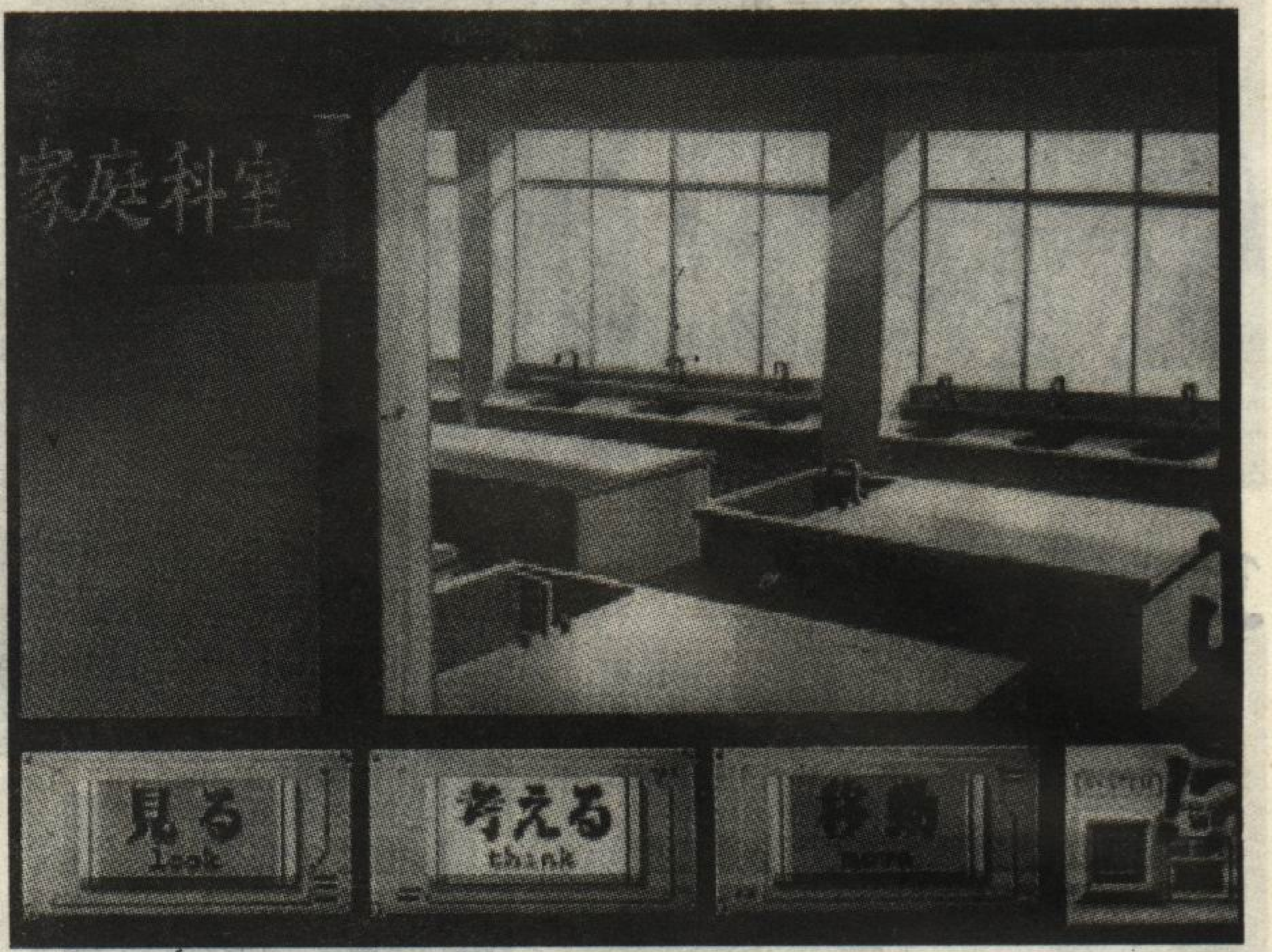
责编/E·T

厂商：GAINAX
类型：AVG
媒体：CD－ROM×2
发售日：3月19日(SS) 4月(PS)

EVA 史上最出色的游戏

在上期为大家初步介绍了“新世纪——钢铁之女友”一些内容，没想很快 GAINAX 便公布在4月份也会发售其 PS 版，这样 PS 的 FANS 们也不用羡慕 SS 的玩家了，这次以 SS 版为主再向大家详细说明一下。

游戏是以动画版的第8话到第13话为故事背景，并且加入一些原创情节，从而展开了“钢铁之女友”的这部作品的情故事序章。在游戏中真治、飞鸟、丽这三位 EVA 正选驾驶员自然会十分活跃，不但是他(她)们，动画版中出现的重要人物在游戏中也会有精彩的演出，这样对于那些没有看过动画版的玩家也可以在此游戏中体验到“EVA”世界的气氛。其实游戏的许多画面情节几乎完全是动画版的复刻。



与 PC 版完全一样的指令选择菜单

推动事件发展的三位新角色

上次为大家介绍了原创角色雾岛玛娜，而最新公布的资料中又有两名原创角色出现，他们分别是武藏与健太，不用说雾岛玛娜依然是以女主角的身份出现，而那两位新角色也为故事的发展起到了推波助澜的作用，其实雾岛玛娜的身份至今还是个谜(因为没玩过 PC 版)，只知道她身为转校生，并且对真治抱有不可思议的好感，而这两人的关系也会一直贯穿整个故事。另外，两个角色的性格也有很大差异，而且在真治的班中三位 EVA 驾驶员与这三个原创角色会发生许多事情。虽然这两个人的详细资料随厂家还没有公布，但大家可以从他们的一部表情上看出这是两个性格完全不同的人物。

雾岛玛娜

武藏

←↓从二人的表情上便可看出其性格的差异。

健太

原创角色三人组

序盘 故事概要

西历 2015 年，人类受到本历不明的敌人“使徒”的袭击，而人类唯一能与之对抗的便是被称为“泛用人型决战兵器 EVA”的机器人，它们的机师便是以真治为首的一些 14 岁的少男少女们，与“使徒”的战斗最后以人类的胜利而告终，但也为其付出了尽大的代价……

某日，第 3 新东京市发生了突如其来的爆炸，第二天，真治的班上来了一位转校生，这位少女的出现使真治的性格发生了微妙的变化。但是这位谜一样的少女到底隐藏着什么秘密呢？

1 谜一样的移动物体，出现！

在第 3 新东应该市突然响起了令人惊恐的爆炸声，政府向居民们发出了城市进入非常事态的命令，并且在城市中出现了谜般的移动物体。而在这时正准备沐浴的飞鸟也注意到了这一严重的事情，但由于它急于确认事实没有穿衣服就跳到凉台上，而这情景正好被真治看见(真巧)，于是真治被飞鸟一顿乱舞系的招数击中……！

慌恐的市民们

2 转校生，到来

第二天，真治的班上突然来了一位转校生，她的名字就叫做雾岛玛娜。由于偶然的关系，玛娜坐在了真治旁边的座位上，而她对真治也产生了不思议的好感。在课间休息时看到了真治与玛娜谈话的飞鸟对二人加以讽刺，是出于妒嫉

他俩是恋人吗？

3 真治的感受

在进行 EVA 驾驶员同步值测试中真治、飞鸟与丽一齐向本部出发，而这时玛娜在梦中见到飞鸟把真治的 WALKMAN 弄坏了。之后在尼尔夫本部的地下基地内突然出现了玛娜的身影。

二人一同来到基地

4 测试，开始

与真治一同来到 EVA 本部的玛娜因怕被人看见，因此隐藏在男子更衣屋的房间内，真治便独自去了测试基地，在测试中真治与飞鸟发生了口角，而碇司令也为真治的失态感到恼火，并严厉地教训了真治一顿。

阴沉的表情

测试中的争论

司令严厉的批评

5 飞鸟的忠告

回到家中的真治发现了飞鸟送给真治的礼物——新型 WALKMAN，并且飞鸟与真治谈到了有关转校生的一些事情，在这里会出现分支剧情。

6 真治的烦恼

在一次偶然的机会里真治在本部意外地与加特相会，当真治向加特说出了对玛娜的感受时，加特好向对雾岛玛娜这个名子有奇怪的反应，到底是怎么回事呢？

7 玛娜、真治和飞鸟

在料理实习的时间里，真治与玛娜分为一组，而飞鸟也因为与分在一组的东治不知而发生争斗，并且对玛娜有不友好的言行，这使玛娜十分伤心地独自跑到网球场附近，真治也追了出去安慰她，而玛娜也对真治为什么会驾驶 EVA 提出了质问。她为什么对 EVA 的事知道的如此之多呢？

真治与玛娜之间的感情波动

市场导游

Bust A Move Dance & Rhyihm Action

PS | ACT　CD－ROM　使用记忆区数 1
ENIX　1月29日 发售

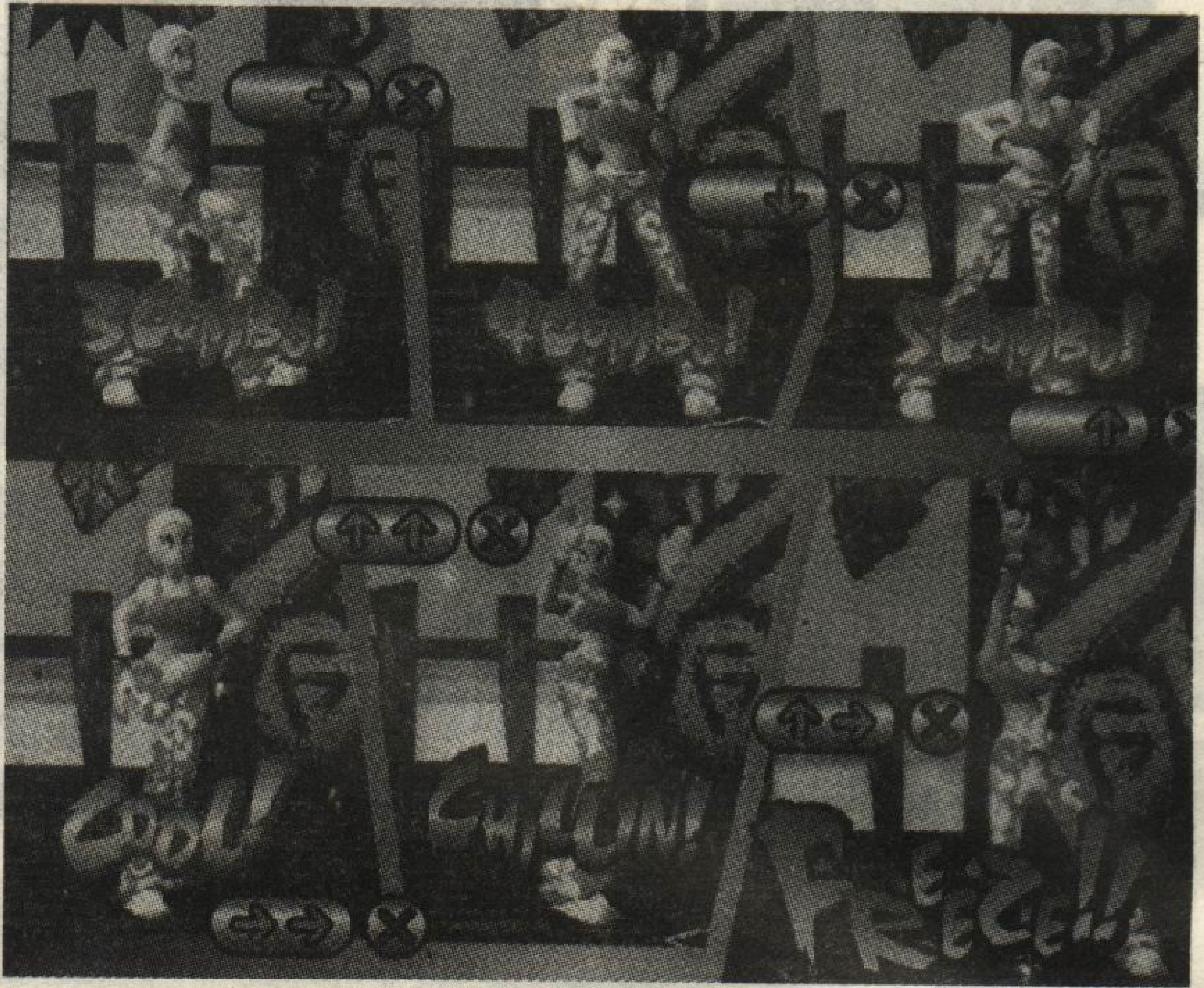
通过节奏明快的音乐，跳舞、跳舞、再跳舞的游戏。这部由 ENIX 精心制作的“异类对战 ACT”虽然本刊向大家介绍过，但是当时并没有引起太多人的注意。不过在游戏发售之后，据一些游戏店主称每一个看到此作品的玩家都对其对战的方式赞不绝口。

游戏是配以节奏明快附有青春活力的现代音乐，再加上玩家通过自己对音乐的理解，于机器的提示下，输入简单的指令，这便是此作的全部。虽然看起来，这部作品就只是那么简单，但其所展现的魅力的确令人（尤其是十七、八岁的年轻人）激动不已。在游戏中加入的对战模式，极富挑战性，两个朋友可以在轻松而欢乐的情况下，比试一下对音乐及舞蹈的理解能力。

当然本作在制作上也有些缺点，首先游戏在进行时，首要考验的是玩家根据提示进行按键，只不过在每套舞蹈中稍有一点分岐而已，没有一点让玩家自创舞蹈的可能，如果加入自创舞蹈的形式，那么就会更加优秀。

下表中是本编辑部对目前热销软件的评分，主要依据是从游戏专卖店中收集来的情报，评分仅限于大家在购买游戏时参考。

游戏性:8
收藏性:6
热销程度:8
建议购买度:7



Push the button & dance!

市场导游

生化危机 2

PS | AVG　CD－ROM×2　使用记忆区数 1
CAPCOM　1月29日 发售

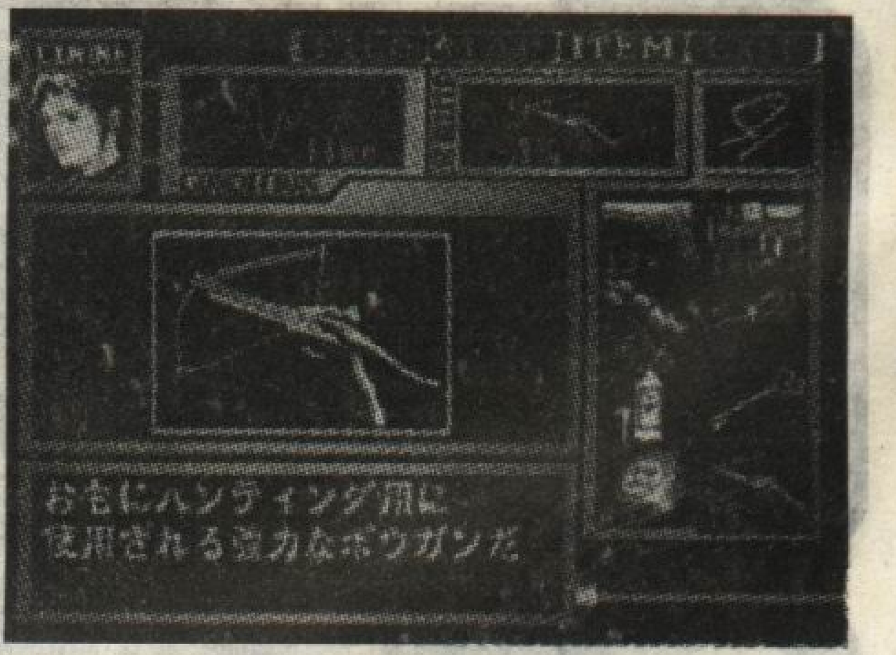
《生化危机 2》是继《生化危机》获得大成功后制作的，为了能再次取得好成绩，所以此回的《生化危机 2》基本保持了原来前作界面，只是在武器和流程上加入了较多编化。但是在“2”中，曾经作为玩此类 GAME 最大乐趣之一的解迷，于此难度被降到了最低，可以说整款“2”，没有一　让人思索许久才可开启或通过的机关，换句话说，“2”于战斗和故事情节上丰富了许多，而最大限度的降低了解迷的难度，这使这部作品减色不少。

恐怖

在游戏中，两位主人公一男一女，男性为新加入警局的年轻刑警，女性为上代男主角的妹妹。两个人因为不同的原因而前往 RACCOON 市，结果发现此市中已经发生了重大的变化，陷入危机的两个人，分别开始进行脱出计划，同时在脱出的过程中，他们也渐渐了解到事情的真像。

惊险

为了增加游戏的可玩性，CAPCOM 设计了两个人分别 END 后再进行另一个人的情节，如果想把游戏玩全，就必须玩四遍以上。在完成一定条件后还可以使用一些特别角色，具体的攻略和故事情节请参看《’97 典藏本》，在“典藏本”中的本作攻略极为详细，包罗了所有的道具获得方法及其所在地，而且所有分支以及各种结尾，都有极为详细的介绍，而且作品的故事背景（生化危机）和故事发展（生化危机 3）也有所披露。



游戏于武器方面，此回有了长足的发展。除了有丰富的武器外，还存在着进行武器组合的现象，一但得到配件，立即与拥有的武器进行组合，即可成为更为强力的装备，但是进行组合的配件获得方法并不是很容易，必须要仔细寻找才行，如果获得之后，可以起到极为明显的效果。

游戏性:9
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:9

市场导游

EXALEGIUSE

PS

SLG　CD-ROM　使用记忆区数 2
IMAGINEER　2月5日 发售

与前面介绍的“神奇传说”一样，都是移植的家用电脑的游戏，本作品当初于家用电脑上曾得到了好评，此回移植，加入了原创要素，而且有配音登场，所以应该略强于家用电脑版。

本作品虽然是讲述“财宝猎人”寻找在无边的宇宙中被隐藏的宝物，但是故事的背景却极为宏大，宇宙间的帝国之

战等等。(具体参见“指南与攻略 2”)在宏大的故事背景之下，展开的“财宝猎人”的情节，这就有些窄小，但是整体故事情节编排还

是有一定功力的，到游戏的中后期，大家才可以看出窄小的故事情节与宏大的故事背景之间的关系所在。不过在游戏的初期，仿佛还不能产生极强的吸引力去吸引广大朋友一直玩下去，这是此作的缺点之一。

游戏在人物设定上有一定特色，水平中上，而于游戏音乐方面则为一般，画面比较干净 ，3D 的画面制作的较用心。游戏最大的卖点就是战斗，战斗的设计极为新奇，而就目前的 SLG 游戏中，以宇宙舰船战登场的游戏并不多见。战斗时，是由驾驶员驾驶的宇宙战舰展开，根据驾驶员能力的不同，以及舰船的装备和选用的武器，导致了各种各样多采的攻击方式。而且经过等级的上升，驾驶员的能力也会上升，驾驶员能力上升后，舰船上的武器也会发挥其更大的效果。另外，战斗画面极为精采，用 3D 画面进行战斗的表达，迫力十足，是 2D 画面所完全不能表现出的气势。

总体来看，本作的水准属中等，如果是 SLG 迷的话，可以玩一玩本作。

游戏性:6
收藏性:5
热销程度:6
建议购买度:6

市场导游

XENOGEARS

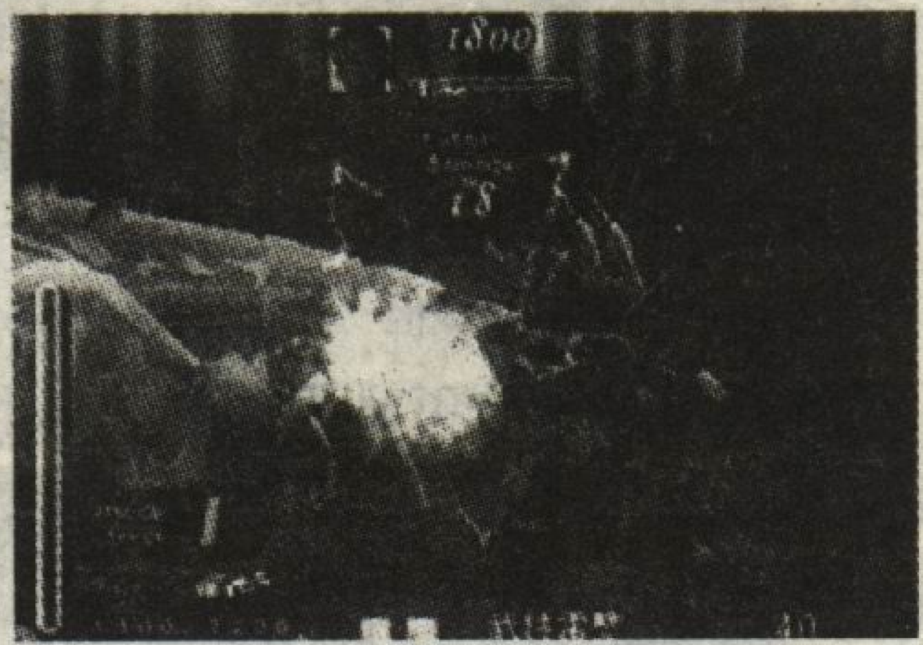
PS

RPG　CD-ROM×2　使用记忆区数 1
史克威尔　2月11日 发售

在本期杂志中，有此游戏的攻略登场，相信已经玩过本作的朋友们早已了解到其作品的优秀，在这部作品中，更加

完美的体现了史克威尔制作 RPG 的水平，以及采用电影的方式展现 GAME 的宗旨(具体介绍请见 97 年内的《最终幻想的世界》)。

在画面上，游戏制作者们采用了全 3D，并随时 360°回旋的方式，这弥补了“FF Ⅶ”中画面不能转动的缺点。CG 的动画当然不用去评论，只能用极为精采来形容，就本人来看，与“FF Ⅶ”不相上下。值得一提的是，于本作中有动画加入其中，动画的水准



绝对要属于上等，这是史克威尔于次世代中少见的制作方式，而且有些动画刻意的进行电影式的处理，看起来，全黑白，并象老式影片中的默片一样，不仅无音乐而且画面逐格移动，用此来表现主人公失去记忆后回忆起儿时的片段，简直令人叫绝。

在游戏中，尤其是从第二张盘开始，男女主人公分别进行回忆，采用的方式极为艺术化，精心设计的画面，再加与其精采的故事相配的宏大的故事背景在逐一的明了，这一切都深深的抓住了玩家的心。本作的剧本极见功力，整个故事情节无时无刻不在产生出一个又一个高潮，使游戏者回回欲罢而不能。游戏音乐水平很高，战斗画面自然也很漂亮，尤其是

指令输入这一新设定令人叫绝。是一部绝对值得一玩的 RPG。

游戏性:9
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:9

市场导游

神奇传说

SS	S·RPG　CD－ROM　使用记忆区数 98
	TGL　1月29日 发售　MOUSE 对应

移植于家用电脑的著名S·RPG，当初于电脑上登场曾经得到了不少的好评，此回于次世代上发售，众SLG迷们可以过一把瘾了。

战斗采用SLG中最常见的敌我双方回合制，敌我两军分别进行攻击行动，而且在战斗时采用单方攻击制，也就是说攻击方攻击对方时，对方不能反击。在故事情节进行中，还可以听到在电脑版中没有的配音，这显得故事更加生动。

在杰斯塔村中，生活着18岁的少年利昂，在17年前因为战争使得利昂失去了父母双亲，与其有着相同遭遇的拉尔夫都被骑士布兰恩所收养。一天，布兰恩带着利昂与拉尔夫去带加王国的祭典仪式，在路上利昂遇到了将改变化们平静生活的事情。

不过本作还是有一些缺点的，电脑的思考和读盘的时间比较缓慢，配音虽然很不错，但是游戏的音乐却不是那么精采，幸好人物设定不俗，而且游戏画面也比较漂亮，如果喜爱此类游戏，可以买来一玩。

游戏序盘简介

第一关

利昂与拉尔夫共同和骑士布兰恩到王国参加祭典，在路上，他们巧遇到公主，她正好被魔族进行攻击，利昂与拉尔夫和布兰恩立即上前救助。

第二关

利昂他们与公主一同前往王国的祭典，不巧被“迷之魔法师”挡住去路，幸好利昂他们水平不低，把这一位“迷之魔法师”打退后，利昂他们便继续前进。

第三关

王国的将军恰巧被杀害，善良的公主被怀疑为凶手，利昂他们不得不与王国的卫兵们交手，把封锁王国的卫兵打败之后，利昂开始了他漫长的冒险历程……

游戏性:7
收藏性:6
热销程度:7
建议购买度:6

市场导游

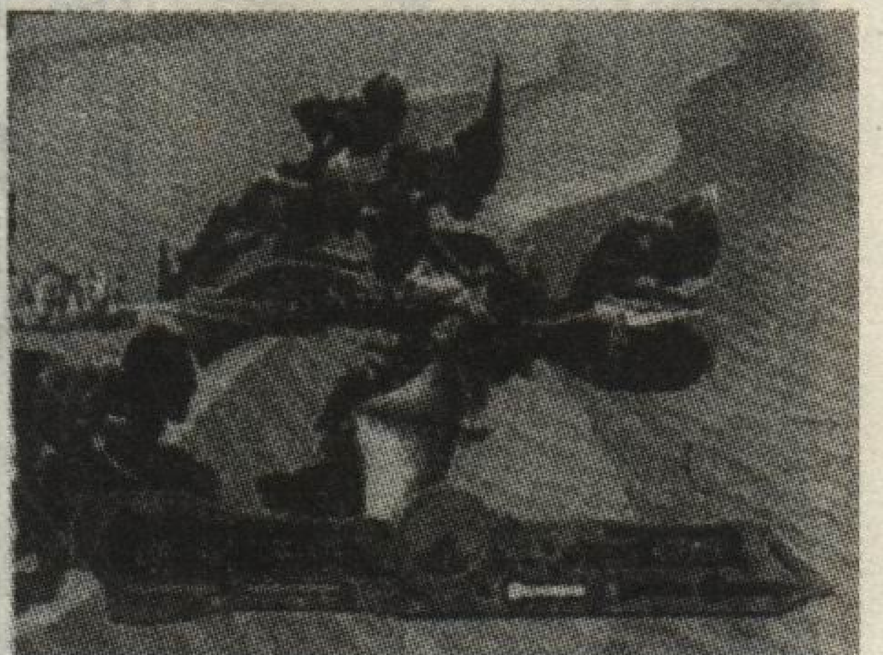
翼龙 RPG

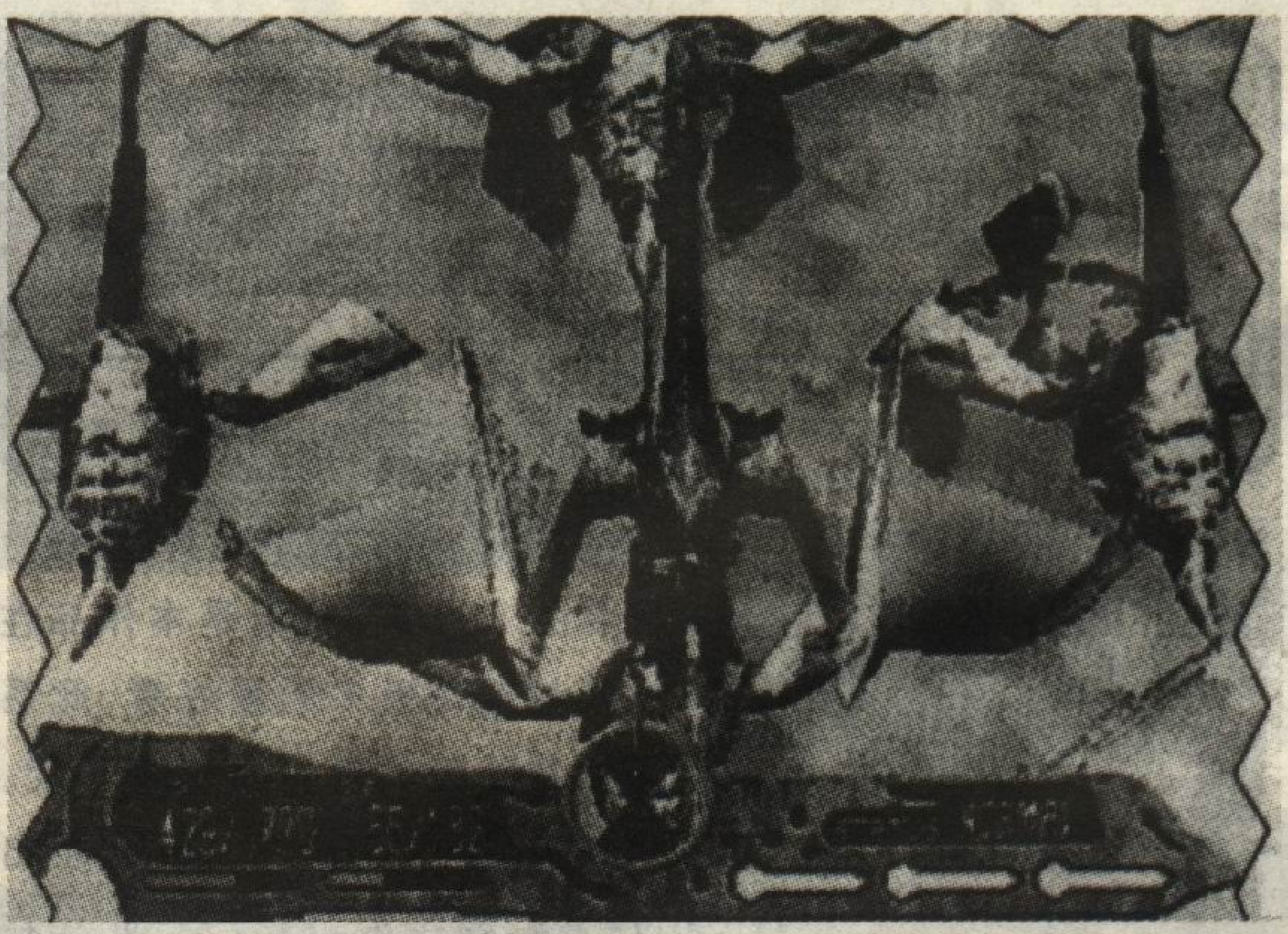
SS	RPG　CD－ROM×4　使用记忆区数 21
	SEGA　1月29日 发售

一直是3D射击经典GAME的代表：翼龙系列，这次以RPG的形式登场。原来带有绝大迫力的3D射击场面，将变成了RPG中的遇敌战斗场面。

此回的CD－ROM 4枚组，使得本作能够把故事情节及画面制作得很优秀，而且画面设定保留原系列中的色彩风格。

今回的主人公是一位少年，和过去一样，依然是旧世纪的文明导致邪恶的敌人出现，而主人公则要制止他们得到旧世纪文明的秘密，不过此次据称旧世纪文明与一位迷之少女有关。本作将会向大家解释前几作中一直未能解开的旧世纪文明之迷，如果对翼龙系列一直抱有浓厚兴趣的朋友可以玩玩这部作品，到时你会





了解到旧世纪文明之迷。

在本作中，最大的特征是翼龙将会按自己的需求进行特点上的变化，可以把平均型的翼龙变为攻击型、防御型和高速型三种，大家可以依照个人爱好进行改变，而且也可以选择不同能力的翼龙，来适应每一次战斗的要求，这一点设计的比较合理。

本作最大的重点是放在CG动画上，这导致每张CD平均用3小时，虽然其CG动画素质很好，但这降低了游戏的可玩度，另外有些人说本作节奏和故事都比较沉闷。

游戏性:7
收藏性:7
热销程度:5
建议购买度:6

冬奥会

市场导游

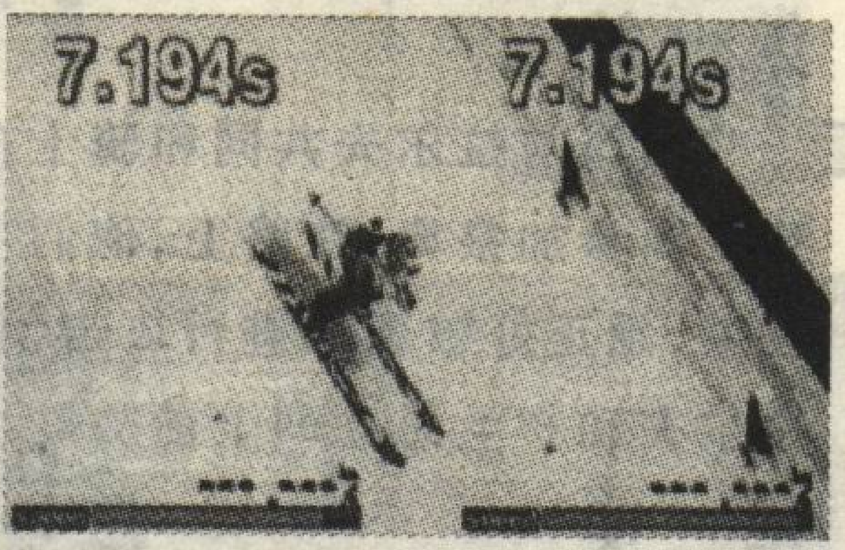
SS

SPT CD－ROM 使用记忆区数 36

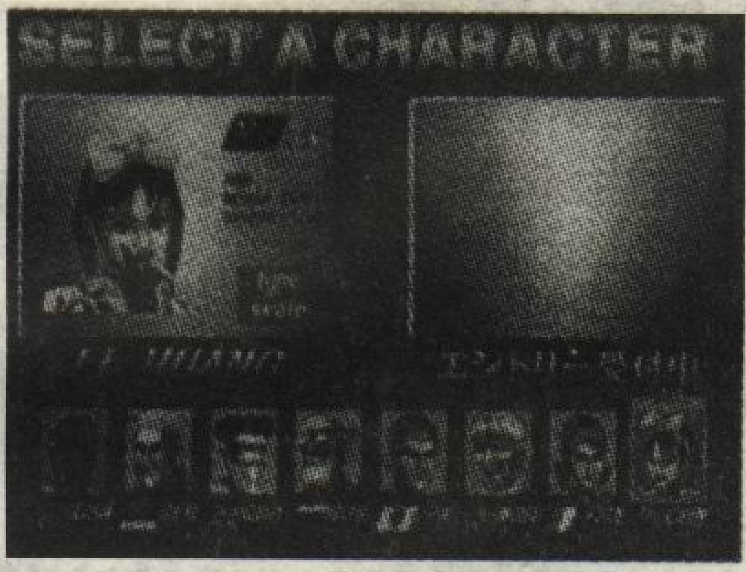
SEGA 2月5日 发售

更快！更高！更强！

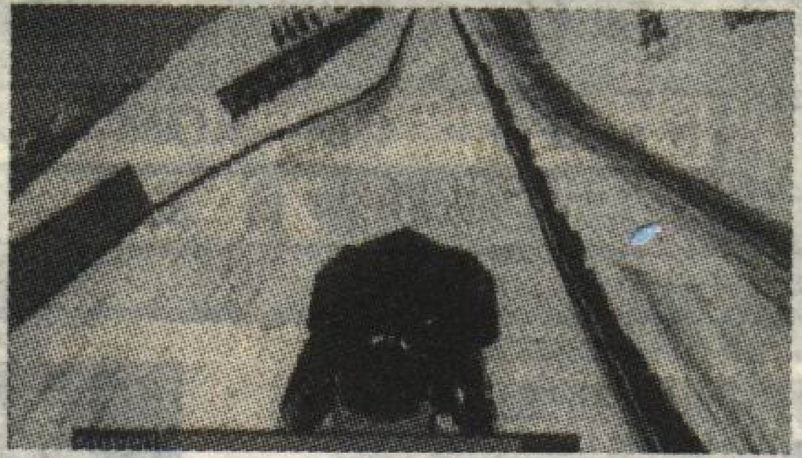
长野的冬奥会已经结束了许久，冰上运动的朋友们可以在这部作品中再睹雪上、冰上运动的风采。



以冬奥会为游戏背景，全世界的运动健将于此集结，他们将向成功的极限冲刺，玩家可以选择自己喜欢的国家及选手（我相信大家都是爱国主义者），每名选手都有自己的特点，而且这些特点在比赛中表现得也比较明显，所以希望能够小心选择，之后可以参加相应的比赛。



在比赛中，基本都是键连打的技巧，有时也会有所变化。如果自己一个人去进行游戏的话，可能没有多久就会厌烦了，但要是几位朋友一同去玩，那么就趣味无穷了，因为可以最大四人同时操作，所以有分把器的朋友们一定可以感觉到本作的乐趣。



游戏的难度适中，如果稍加掌握必能把冠军奖牌全部收为囊中之物的。真正的比赛可没有那么简单，这次冬奥会我国又一次冲击金牌未果，不过我们还是可以在游戏中帮祖国圆了冬奥金牌之梦。

夺冠

更快！更高！更强！

游戏性:6
收藏性:5
热销程度:6
建议购买度:6

梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ

市场导游

SS

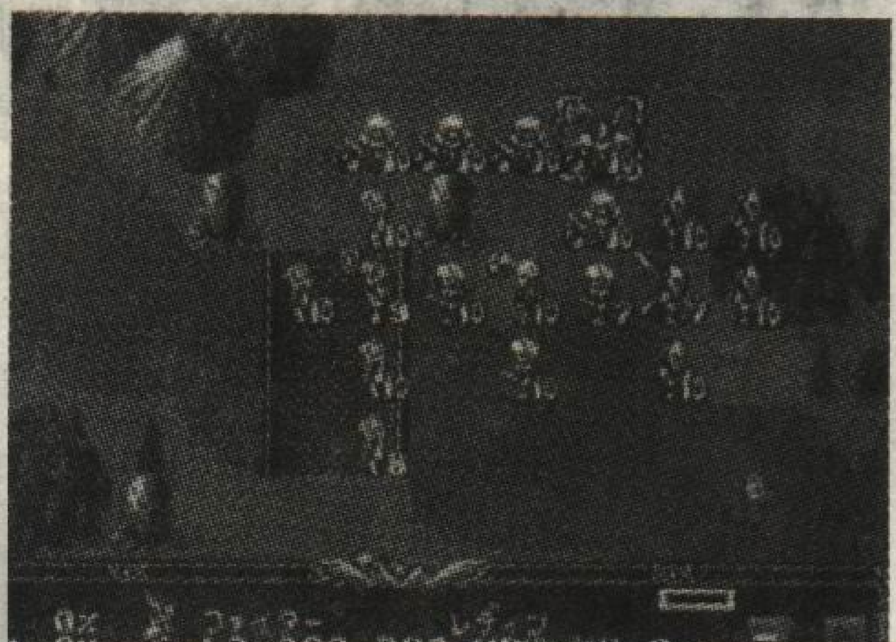
SLG CD－ROM

NCS 2月26日 发售

虽然在日本并不算是最为著名的 SLG 系列，但是本作品在中国却拥有极多的爱好者，此系列凭着独特的魅力而长盛不衰。

很长时间以前，PS 曾经出过“梦幻模拟战”的合集，此次在 SS 上登场，还是引起了很大的轰动，由此看来 SS 将拥有全部的“梦幻模拟战”系列。在此次发售时，虽然作品在剧情的主线上没有太大的改动，不过一些判定有点同过去的 MD 相同。

此次移植到 SS 上的本作，在有些画面上是经过重新制作的，尤其是女神向主角提出问题的时候，过去那简陋的画面已经不存在了，取而代之的是经过重新绘制的新画面。由此可见，此回的 SS 版的确费了不少力气，应该能够得到大家的好评。



不过，这部合集内最为重要的——《梦幻模拟战Ⅱ》将采用 PCE 的作品，一直期待能把 MD 的《梦幻模拟战Ⅱ》移植过来，现在来看，这可能要再等很长很长的一段时间了。

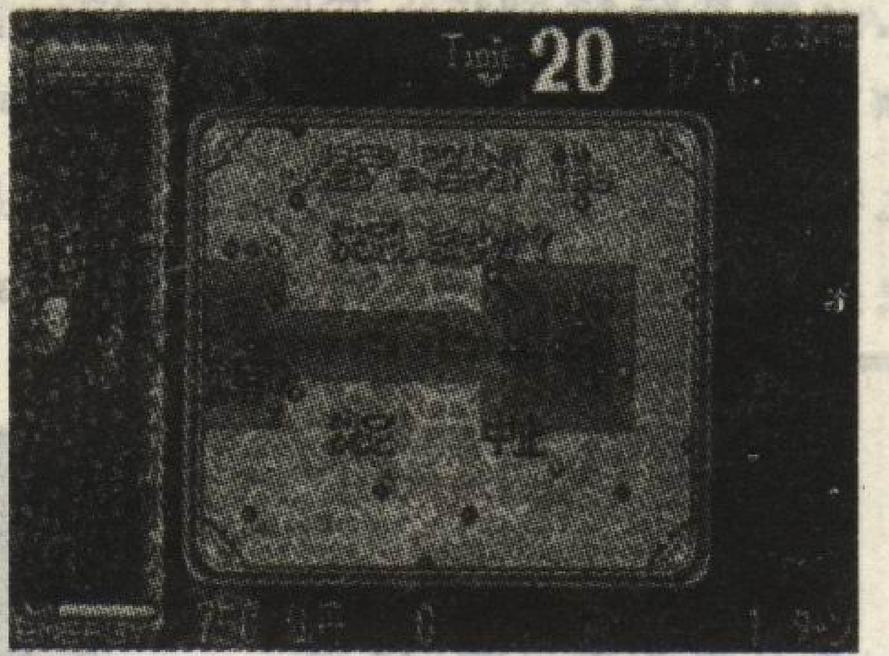
经久不衰的名作 再次登场

游戏性:8
收藏性:9
热销程度:7
建议购买度:7

仙窟活龙大作战

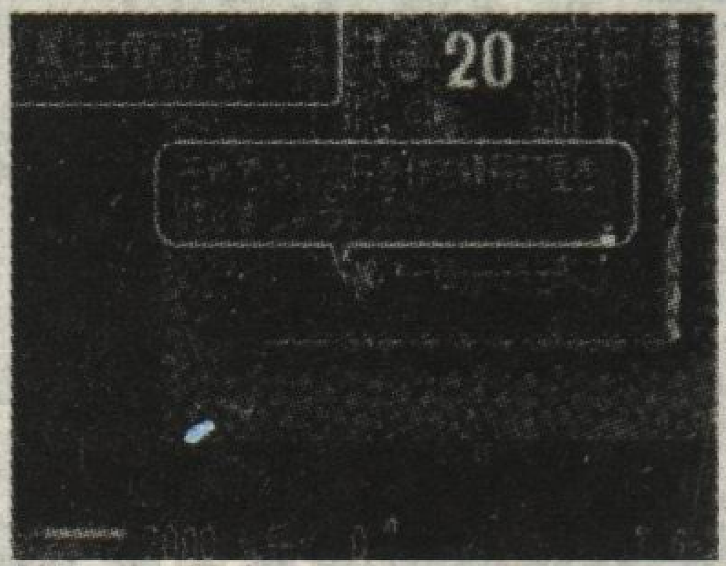
市场导游

SS	SLG　CD-ROM　使用记忆区数 82
	TAITO　1月29日 发售



游戏的最大魅力在于"仙窟"的育成,而我们的目的就是建造性能优越的"仙窟"使荒废的大地得到生机,同时还要抵御来犯的怪兽。玩者在建造仙窟时,要注重对不同部屋性能的了解。其中最重要的便是生产部屋,由于这里是生产能量的重地所以要受到特别的关照。其次是练丹部屋,这里是炼制"仙丹"的地方,而"仙丹"则是召唤仙兽的基本物质,不同属性的"仙丹"会召唤出不同类型的仙兽。由于在建造过程中会有各种各样的敌人来犯,所以这两个部屋千万不能被怪兽破坏,不然你以前辛苦经营就白费了。

由于有敌对势力的存在,所以单靠主角一人的能力是不够的,我们要在炼丹房中炼出各式各样的"仙丹"用来召唤不同能力的仙兽,并根据这些仙兽的能力来分配它们工作。牛鬼仙有强健的身体,并有一击必杀的能力是攻击型的仙兽;华翼仙的特征是手持羽毛,对受伤的仙窟有修复能力;羊仙对回复型仙术十分得意;所以在作战中可作支持部队,窟子仙手握铁铲对能源搬运是再拿手不过了;幻龙仙最善常的是搬运仙丹而且又有作战能力所以可以放心地让它看守炼丹房;马明仙由于是人马型因而具有高超的智慧,且作战能力也很强大,所以让它担任众仙的首领是再合适不过了。看来灵活地运用这些仙兽在抵抗"洞天军"侵犯的同时逐渐使"仙窟"成长是我们的任务。



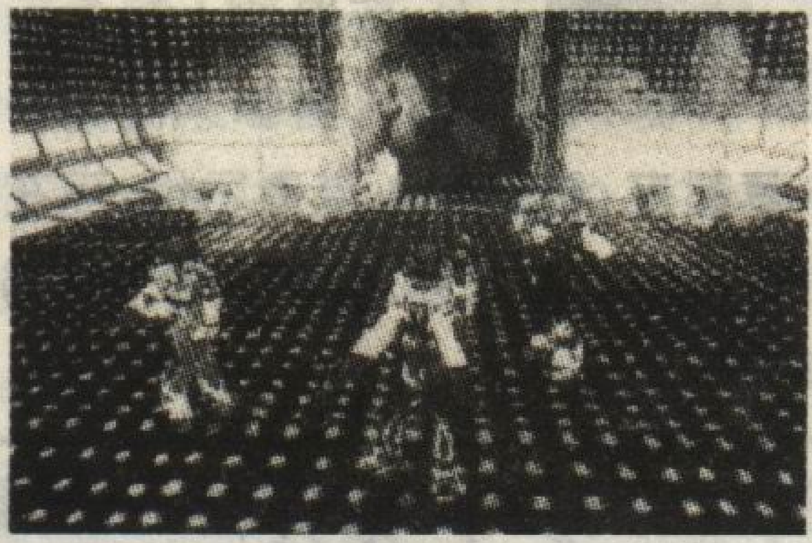
在游戏初期大地的植被面临濒死状态,随"仙窟"产生能量的增大,大地植被的绿色也随之增加,最后可将荒废的大地完全复活。游戏中还有一些分支剧情,当完成游戏时会有完成度的百分数显示,当然目标是 100% 制霸。

游戏性:8
收藏性:5
热销程度:5
建议购买度:6

救火英雄

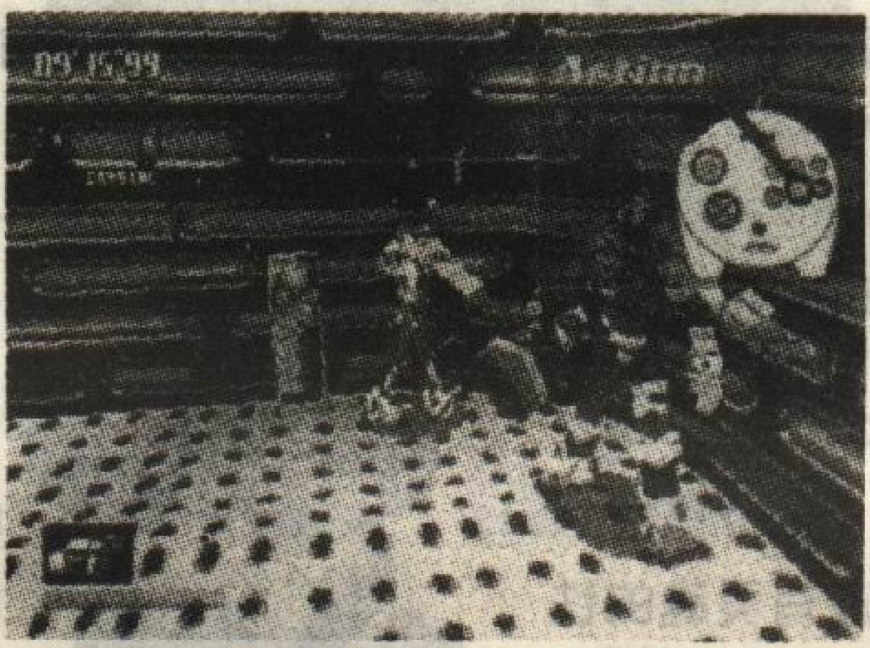
市场导游

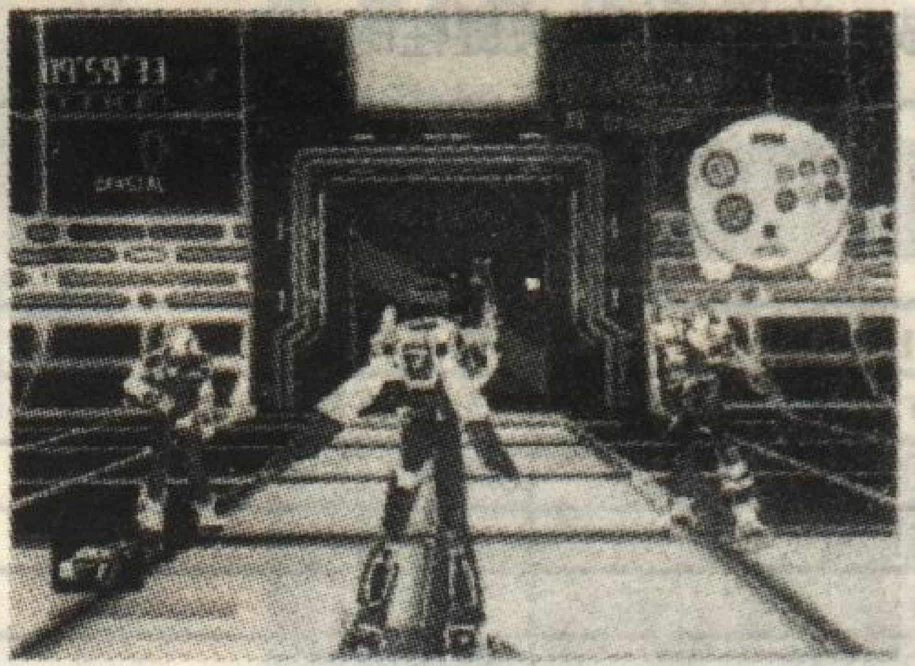
SS	ACT　CD-ROM
	SEGA　2月26日 发售



游戏由世嘉著名的索尼克小组制作,此小组制作的游戏如"SONIC"系列以及《NIGHTS》都是十分受欢迎的佳作,这次索尼克小组公布的这款动作游戏,以华丽的画面、优良的操作感使得业界人士钦佩不已。看来世嘉公司内部各小组之间在进行技术竞争,而这种较量的结果必定会使大量的优秀作品问世,届时得益的是我们这些玩者。

游戏的舞台设定在未来时代,在当时由于科技空前地发达,各种新型的设施不断地在各种公共场合得以运用,这些先进的设备给生活在未来的人们带来了巨大的方便,使人们在生活方面有了质的飞跃,但同时这些设施的运做也带来了一些后疑症。游戏正是在此基础上展开的,由于世界各地不断发生灾害(尤其是火灾),所以联合国把一些出色的人物组织在一起成立了灾害救助小组,这个小组的任务即是平定各地发生的灾害。由于游戏中灾害主要以火灾形式出现,所以玩者就要操纵主角并使用一些先进的灭火器具来平定这些灾害,在进行中人员救助,消灭活动,原因调查都由你来完成。尤其是在人员救助时一定要从声音上准确地找出人员所在,并救助出来,同时灭火活动也随之进行。由于有些火事是人为造成的,所以火灾原因调查的成功与否是抓罪犯的关键所在。当然,在游戏中有些地方只靠你一人的力量是不够的,还要一些朋友的帮助才能顺利地完成救助任务。





游戏性:8
收藏性:7
热销程度:9
建议购买度:7

异度装甲

机种:PS　类型:RPG　厂商:SQUARE　媒体:CD－ROM×2

在很久以前，一艘星际移民船正在宇宙中航行。忽然被某种不明物体侵入了操作系统。飞船逐渐被控制。当乘客乘逃生船离开的时候，竟遭到已被该物体操纵的激光炮的攻击，危机逐步升级。面对这种情况，船长果断的启动了飞船的自爆系统，随着一声巨响，飞船四分五裂。但是，在残骸中却出现了一名神秘的长发少女……

フエイ

本游戏的主角，拥有天真的性格，在村内教小孩武术，闲时喜欢绘画。三年前失去记忆，后来在**ラハン**村，无亲无故的他被村长收留，村内的小孩都很喜欢他。在他心底深处隐藏着另一种人格，而且充满破坏力，在特殊情况下便会醒觉。

エリィ

出生于空中军事大国**ソラリス**的美少女，13岁时便入读士官学校，毕业后第一份任务是到**キスレブ**窃取有关新种**ギア**及其资料，在取得**ギア**后，却被敌军发现。于逃走中受到追击，意外地降落在**ラハン**村附近。

シタン

ラハン村的医师，住在山上的小屋，为人十分温和，跟**エリィ**一样在**ソラリス**出生。家中有一妻一女，妻子**ユイ**烹饪技术一流，女儿**ミドリ**是在学说话的小孩。虽然他外表文弱，但却是使用剑的高手，而其真正身份竟是天帝的手下。

バルト

在沙漠航行的潜沙舰**ユゲドラシル**的海盗首领，更是**ファテイマ**王朝的王子，他的家族因为叛乱而被收监及处死，只剩下他一人。由于在年幼时有如此悲惨的经历，所以心智很快便变得很成熟。他的眼睛是因为一次意外弄盲的。

ビリー

某年他那任职边境保安的父亲突然失踪。翌年，他的妹妹**プリメーラ**目睹其母被邪灵所杀，因此其妹被吓得失去说话的能力。**ビリ**一认为是自己的责任，所以他便加入教会，从此走上了讨伐恶灵的征程。

リコ

被**キスレブ**的军队所捕获的囚犯，是地下武术比赛的王者。虽然是在囚人街中，但是他的生活有如贵族一般。他威猛的外型及那强壮的身躯，使他能成为那里的王者。他是被称为“亚人”的半人半兽的种族。

マリア

她是**シエバト**三贤者之一的孙女，她拥有能用意志力操纵没有灵魂的铁块和命令**ギア**行动的能力。她操纵着父亲所制造出来的**ギア**，担当着守卫国家的重要任务。她的意志力十分坚强，在故事后期将起到关键性的作用。

チュチュ

－是一只于**ウーキイ**村的小动物(是雌性)，村内第一的美少女。能理解人类的说话，并且有很高的智慧。它可以将身体巨大化，从而与**ギア**进行战斗，在**シェバト**遭遇危险的时候，它挺身而出。

エメラダ

エメラダ其实是古时的科学家研究出来的人造人。在这种人造人面临绝种时，科学家们便将她的身体冷藏起来，希望可以流传后世。而在她醒后见到的第一个人便是**フエイ**，后来更加入队伍成为仲间。

系　统

L1/R1	视点转换
方向键	人物的移动
□	跳跃(○＋×为大跳跃)
△	MENU
×	跑步
○	调查及对话

MENU 画面

1 **STATUS(状态)**:角色的详细资料等。
2 **EQUIP(装备)**:可更换武器及防具。
3 **ITEM(道具)**:主要是回复用。
4 **ABILITY(特殊能力)**:观看角色所修得的各项特殊能力。
5 **ギア(ギア装备)**:ギア装备变更及使用特殊装置。

角色指令

攻击:分□轻攻击、△中攻击、○重攻击，轻攻击扣1AP、中攻击扣2AP、重攻击扣3AP。
必杀技:在有限的行动力中，由按不同的键组合而成。
连杀:连续使用必杀技，是会扣AP的。
エーテル:等于以往RPG中的魔法，是以EP为单位。
道具:使用道具。
防御:下一回合会作出防御，受伤程度将减轻一半。
逃走:脱离战斗，只要一人成功输入，便可全军撤退。
ギア召唤:乘坐ギア作战。

人物作战画面

HP/MAX:现有的HP及其最大值。
TIME:储满后便可作出攻击。
AP计:行动力的显示
行动POINT:限制攻击，当数值为0时，便无法攻击。

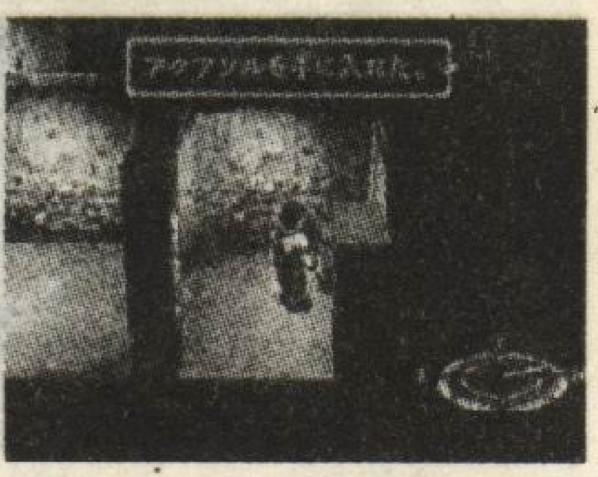
ギア指令

攻击:基本的攻击，分□轻攻击、△中攻击、○重攻击，轻攻击费1AP、中攻击费2AP、重攻击费3AP。
BOOSTER:推进器，是可增加ギア的速度。
EP机关:是根据机师的特殊能力而定。
特殊装置:使用特殊装置。

ギア作战画面

HP:现有的HP，只能通过改造来增加。
燃料:在战斗中每一个行动都会消耗燃料，轻攻击费10，中攻击费20，重攻击费30。此外，在使用特殊装置的时候也会消耗相应的燃料。
ATTACK LEVEL:画面左下方的绿色数字是显示现时的攻击级别，1级以□键发动，2级以△键发动。
STATUS:状态，观看有关ギア的资料。

1 ラハン村
冒险的准备 作



游戏以回想的形式切入正题。フェイ先与村长和テイモシ一对话，当要出屋时碰到ダン，交谈的选择中选“OK”。来到村子内后，可去道具屋购得几件道具。フェイ

2 ラハン村
拜访アルル的家

来到己和テイモシ一订下婚约的アルル家，交谈后便可去找住在村外的シタン先生借结婚仪式中必需的道具。注意，シタン的家是可从村中的山道进入的，路上要小心敌人并察看道标。

3 山道
穿越山道去找先生

进入山道后可发现道标，按其指示，向左可前往ンタン家，往右是死路可找到宝箱。山岩的断裂处可用×键加□键的大跳来通过，这一技巧在以后也会用到。

4 シタン家
和シタン先生相会

シタン家的大屋有2扇门，在屋内フェイ可见到シタン的妻子ユイ，对话后离开。在大屋后另有一幢房子，シタン便在房顶的蟹形的机械上。フェイ离开シタン

5 ラハン村
最初的ギア之战

家后会自动发生敌军袭击村庄的事件，フェイ乘座机与敌人交战，虽是初次经历ギア间的互搏，但只要连续使用大攻击便能轻易取胜。

6 黑月之森
被逐离开小村

因座机ヴエルトール的暴走而使小村蒙难，アルル也不幸死去，フェイ被迫离开了小村。ラハン村的附近便是黑月之森，只要在地图上找到该处的地名，按○键便可进入。

7 黑月之森
与エリィ相会

黑月之森内光线很暗，所以在行进时要注意方向。在深处可利用地形的段落差来逐步跳上高处。注意，有一块巨大的岩石是一定要将其推下以铺垫道路的。接着，再走一段便会发生和エリィ相遇的事件。

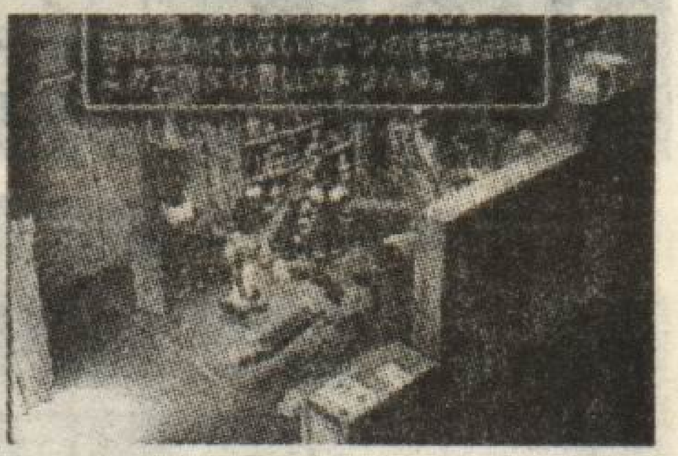
8 黑月之森
地龙ランカ一与ギア的战斗

フェイ与エリィ相遇交谈后，エリィ先行离去，在出口附近事件发生，エリィ受到地龙ランカ一的袭击，フェイ赶去相助，数回合后ヴエルトール便会登场，所以起初只要一直防御便可以了。

9 黑月之森
シタン先生加入队伍

危急时刻，シタン用飞行器运来了フェイ的ギアヴエルトール，终于将地龙ランカ一打倒。エリィ走后，シタン加入队伍成为仲间。

10 ダジル
拜访ギア工房



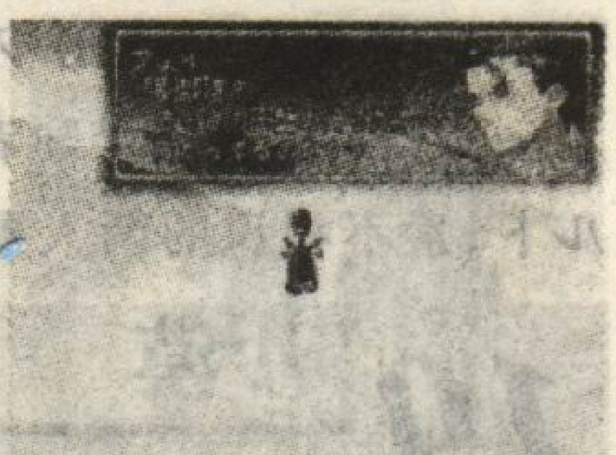
为了修复在与ランカ一战斗中受损的ギア，フェイ和シタン来到ダジル。这里有由教会直接经营的ギア工房，但此处只能修理民用机！ダジル的商店中有新的武器和防具，别忘购买！

11 ダジル
冲入沙漠

出了ギア工房，再到ザンドバキ一的

レンタル屋对话，出屋后便可驾驶沙漠车，シタン驾车先进入沙漠。

12 沙漠
追踪アヴェ军



フェイ也随后赶往，在沙漠中他见到了アヴエ军的ギア，于是便紧追下去。

13 沙漠
与アヴエ军的ギア战斗

追赶一阵后，フェイ与敌方ギア遭遇，双方展开战斗，这时シタン驾ヴエルトール前来，フェイ乘坐自己的爱机终于打倒了敌人。

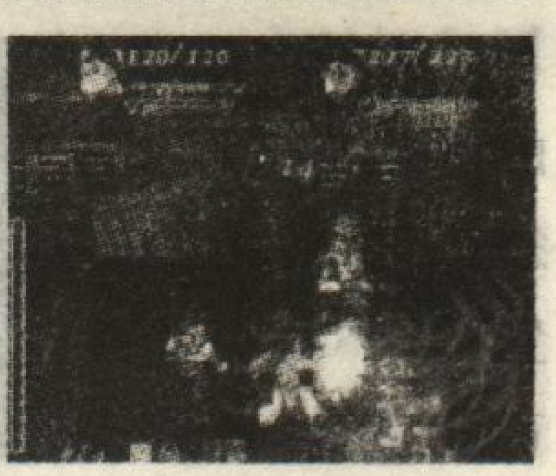
14 沙漠
与ミミ一的决战

打倒了アヴエ军的ギア后一位名叫グラ一フ的谜一般的人物登场。接着，フェイ与沙漠中生活的巨大的怪兽ミミ一展开决战。因ミミ一防御力极高，所以对它的攻击要以必杀技为主。

15 アヴエ军搬运船
沙漠中的海贼登场

虽将ミミ一打败，但アヴエ军围来逮捕了フェイ和シタン，两人被关人搬运船，但在运送途中，海贼バルト登场，为了抢夺ギア，他率潜沙舰ユグドラシル向搬运船发动了进攻。

16 アヴエ军搬运船
脱出搬运船



乘バルト攻击之机，フェイ和シタン逃出牢房，途中有宝箱别忘取，其中有防御力极高的レザ一ザヤケット，因流沙不断涌人，所以一定要抓紧时间脱离。

17 アヴエ军搬运船
夺取ヴエルトール

登上甲板，シタル开动吊车，フェイ则顺缆索抢回了ギア，要注意的是一路上的行动要小心仔细，如不慎失足的话是会耽误时间的。

18 沙漠
与バルト的ギア战斗

在刚脱离险境的フエィ的面前出现了一驾红色ギア，驾驶者正是盗贼首领バルト，素不相识的两人展开了战斗。

19 沙漠
落下地下钟乳洞

与バルト的战斗胜利后，巨大的冲击使地面陷落，而一齐落入地下钟乳洞中。为了安全脱出，两人放弃成见，结成同伴一起探索。

20 地下钟乳洞
令巨岩移动

一路上不断有敌人出现，此时可充分体验ギア战的魅力，从敌人身上当然也可以得到些有用的道具，沿洞壁前行，两人被一块巨岩阻住道路，フエィ与バルト合力将巨石推开。

21 地下钟乳洞
拜访バル爷的家

在钟乳洞深处フエィ和バルト找到了一位老者，他名叫バルタザール，从他口中两人探听到了脱离此地的方法。此外バル爷还可为ギア提供燃料并进行改造。

22 地下钟乳洞
停止降沙装置

为了打开巨大的防沙壁，所以必须先停止降沙装置，从バル爷口中可得知装置的位置。此装置一个接近出发点，还有一个则在瀑布附近。

23 地下钟乳洞
开动电梯的电源

将降沙装置停止，便可找バル爷，他开启了防沙壁令两人通过。在后面的道路中，为了能开动传送电梯，必须先启动主电源才行。

24 地下钟乳洞
与カラミテイ对决

当来到钟乳洞出口附近时，谜的飞行物体接近，并变形为ギア与フエィ等展开战斗，因为该敌人攻击力很高，所以要小心应付。

25 ユグドラシル
来到バルト的大本营

对カラミテイ战斗胜利后，フエィ和バルト回到了海贼方的旗舰ユグドラシル上。在舰桥上见到参谋シグルト，与他对话完便可出发前往バルト的营地。

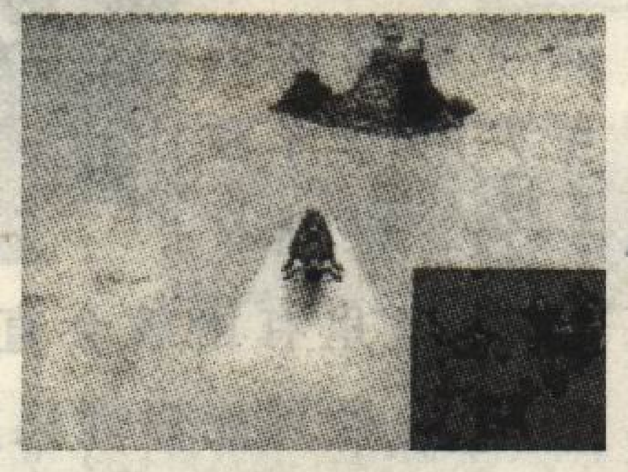
26 バルトのアジト
与人们对话

来到アジト与メイソン对话，这之后，分别在作战室及ドッ ク两处与バルト对话，最后到ギアハンガー与メカニック对话。

27 バルトのアジト
与ゲブラー对决

众人正在居住区休息，但突然遭到ゲブラー特务部队的袭击。4驾ギア被フエィ、バルト和シタン击退，接着是和シユビラー的BOSS战。

28 ユグドラシル
进入アヴエ王国



打退了シユビラー，乘坐新型ギア——ヘイムダル的シタン以及バルト加入队伍，为了营救バルト的妹妹マルー，众人开动潜沙舰向アヴエ王国进发。

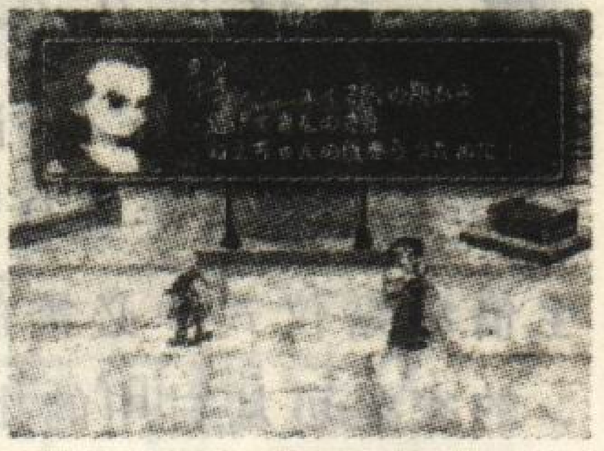
29 アヴエ王国市街
宿屋是关键

フエィ、シタン和バルト来到アヴエ王国的首都ブレイブダリク。进城时，街口的女性会指引宿屋的位置。而宿屋2楼的一间房内有ニサン正教的一名修女，和她对话后便可展开潜入王城的行动。

30 アヴエ王国市街
寻找潜入的方法

在井户附近与村民对话，得知地下水道可通王城内部。于是回去与宿屋中的修女对话，决定作战方案。フエィ和シタン前往大武斗会参加比赛，而バルト则一人来到井户，从墙角的人手中要得“井户の键”便可下到地下水道之中。

31 アヴエ王国市街
参加大武斗会

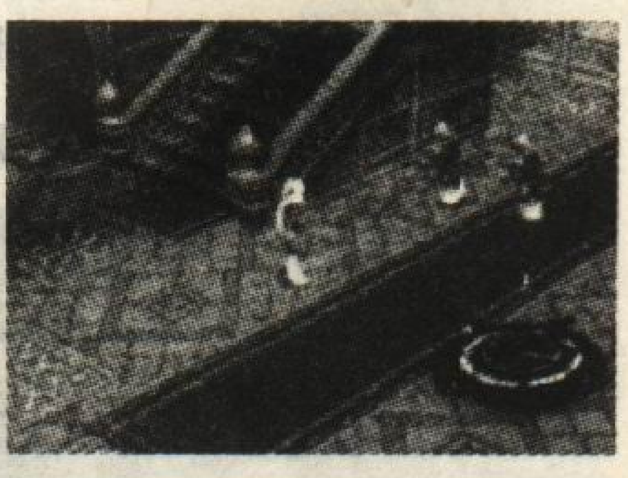


为了营救マルー，フエィ和バルト分头行动。フエィ在大武斗会场外登录后便可入场，在休息室见到了几位选手，在比赛中，フエィ与一直责怪自己的ダン相遇，还碰到一位神秘的蒙面人ワイズマン。

32 アヴエ王国市街
从地下水道入城

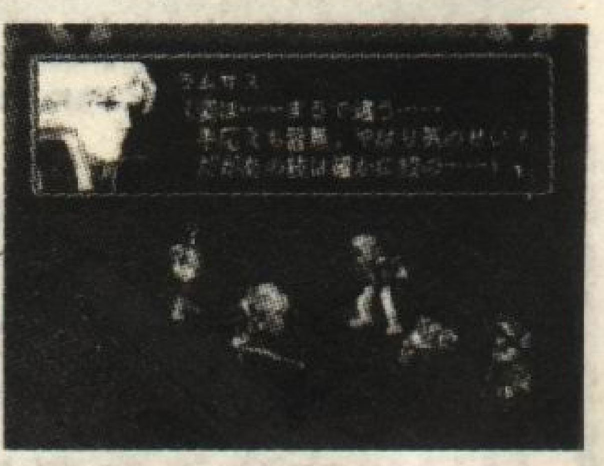
バルト在地下水道中基本只需逆流而行便可以了，这段情节是和上面的大武斗会穿插进行的，水流速度会不定时变化，所以遇到急流时可利用周围的地形。

33 ファテイマ城
寻找マルー的部屋



マルー被囚禁的房间位于王城东侧的塔内，バルト一路上不断要与守卫战斗，进入塔中后利用楼梯，以最快速度前往マルー所在地。

34 ファテイマ城
与ラムサス决战



找到マルー后，刚出房间便会与ゲブラー的总帅ラムサス相遇并展开战斗，途中在大武斗会上取得最终胜利的フエイ会赶来相助。其后便是脱出ファテイマ城的自动事件。

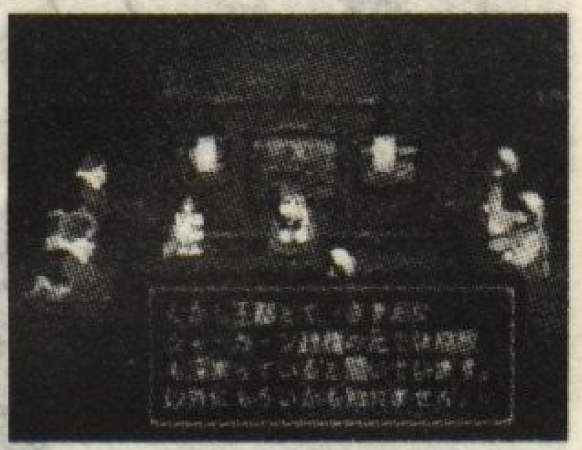
35 ゲブラー基地
与エリイ的再会

在对ラムサス战斗胜利后，フェイ、シタン等到アヴェ邻接的ゲブラー基地内，在这里フェイ又一次见到了エリィ，她帮助众人摆脱追兵，乘ギア安全脱出。

36 ユゲドラシル
前往ニサン

因チュチュ守在控制室门口，所以众人便先在舰内四处调查，与シグルト对话，决定将マルー送往法王府。ユゲドラシル再次启动，直奔ニサン。

37 ニサン法皇区
与マル一并来到大圣堂



在地图上找到一棵树，在该处调查便可以从秘密通路前往ニサン，在村中与村民对话，并在东北方的民家门口听到里面正在举行集会，在东北的出口同老人对话，接着便可出村去到大圣堂。

38 ニサン大圣堂
见到ソフイア的壁画

マルー见到了修女アヴネス，之后フェイ随マルー在大圣堂内参观。在一个房间内，他发现墙上有一幅圣母ソフィア的壁画，一种似曾相识的感觉涌上心头，脑海中浮现出一段不知何时的记忆。

39 ニサン大圣堂
夺回アヴェ的作战会议

バルト借用了ニサン空无一人的民家，フェイ与メイソン、シグルト、シタン对话后，便可到桥上见バルト。之后，在集会所中召开了夺回アヴェ的作战会议，制定了战斗计划。

40 ユゲドラシル
アヴェ夺回前夜

在夺回アヴェ作战的前一天晚上，事件发生，来到甲板，可看到バルト与シグルト对话的情景，他们两人究竟是什么关系呢？

41 岩山
フェイ阳动作战

アヴエ的夺回作战分为两方进行，フェイ的目标是向国境警备队发起阳动攻击。他驾ヴェルトール率同ユグドラシル的ミロク小队登上岩山。

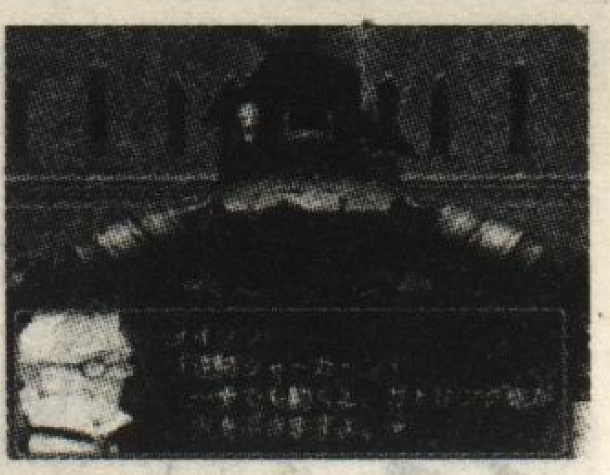
42 岩山
与ゲフラー决战

登上岩山之顶，与ゲブラー特务部队对决，第一战对ワンドナイツ，接着便是ソート、カツプ、シールドナイト第3机，最后队长エリィ登场。

43 岩山
与エリィ对决

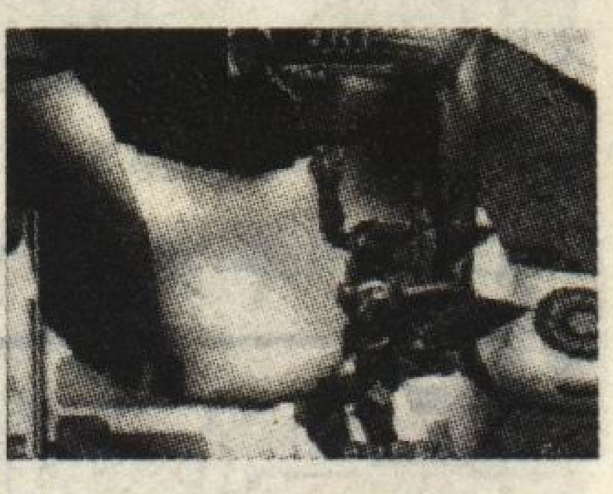
エリィ自从上次和フェイ在アヴェ的ゲブラ一基地告别后，被任命为队长，并服下了精神昂扬剂ドライブ，现在的她已失去了理智，并疯狂向フェイ进攻。

44 ファテイマ城
バルト作战失败



另一方，バルト进入ファテイマ城，但此次作战被ラムサス看破，当バルト等人来到伏兵在四周出现。千钧一发之际，メイソン赶来相救。

45 舰队驻留地
阳动作战开始



打败了ゲブラー特务部队后，フェイ向国境警备舰队发动攻击。此时要不断躲避敌人的机雷，炮火等，逐步接近敌旗舰キファイゼル。

フェイ和ミロク小队与キファイゼル主炮展开战斗，击破后再与ヴアンダーカム的ドーラ决战，胜利后神秘的グラーフ又出现了……

46 ユゲドラシル
击沉ユゲドラシル

撤退中的ユグドラシル遭到从后追来的ラムサス战舰的炮击，ラムサス和ミアン驾ギア亲自出击，这时真红的ギア——エルルの恶梦登场，アヴエ和バルト军双方均被遭到攻击，ラムサス的ギア断去一臂，而バルト也被击倒，潜沙舰ユグドラシル遭到破坏。

47 キスレブ帝都D区画
接受洗礼的仪式

对ヴァンダーカム战斗后，フェイ便失去了知觉，醒来后已身在キスレブ。这里是犯人聚集的危险地带——帝都D区画。フェイ遇到以リコ为首的几人， 且接受了所谓的洗礼仪式（其实就是战斗）。

48 キスレブ帝都D区画
与バトリング委员相会

洗礼仪式终结后，在酒场フェイ找到了情报屋的ハマー，之后当他想离开D区画时被卫兵拦住，再回酒场时バトリング委员登场，他是来征集人员参加比武大会，但フェイ却拒绝了参加的提议。

49 キスレブ帝都D区画
与シタン再会

拒绝参加大会的フェイ在酒场意外的再次见到了シタン先生，シタン与フェイ商议后决定逃离此地，フェイ不妨先同意参加比武，然后便可寻找机会。

50 キスレブ帝都C区画
参加比武大会

终于可以走出D区画，フェイ在比武大会场内又见到バトリング委员，他向フェイ说明大会情况后离去，实战开始，由于会发生谜之爆破事故，所以此战必败。

51 キスレブ帝都C区画
バトリング预选大会

爆破事件后，从昏迷中醒来的フェイ发现已回到宿舍。此后，他便可以自由在

D区画与C区画之间移动，每天参加比武大会的预选赛，总共四次。

52 キスレブ帝都D区画
地下水道的探索

预选赛结束后，リコ来到宿舍拜访，原来在地下水道中发生了连续杀人事件，リコ已有几名手下被害，于是，フェイ、シタン便和リコ一起进入地下水道察看真相。

53 地下水道
寻找杀人凶手

三人来到一扇闭锁的门前，其钥匙可在地下水道内一个损坏的圆形机器人身上找到，开门入屋后可取得道具，在杀人现场附近使用此道具，凶手便会出现。

54 キスレブ帝都C区画
决胜之战的前夜

在决胜局要取得3胜的成绩才行，而对手则正是リコ，在决战前夜，当フェイ等正在格纳库整备ヴェルトール时，曾在アヴエ大武斗会上见过的ワイズマン再次登场，和他的战斗是情节所需，胜败不计！

55 キスレブ帝都C区画
与リコ的决战

リコ是位极具实力的对手，他的攻击也有相当大的杀伤力，对战时要格外小心，可利用地形与其游斗，发现机会便冲上去痛殴之。

56 キスレブ帝都D区画
ヴェルトール夺回计划

大会优胜后，フェイ与シタン和ハマー交谈，计划将ヴェルトール夺回手中，之后，可走出D区画，前往总统府谒见キスレブ总统。

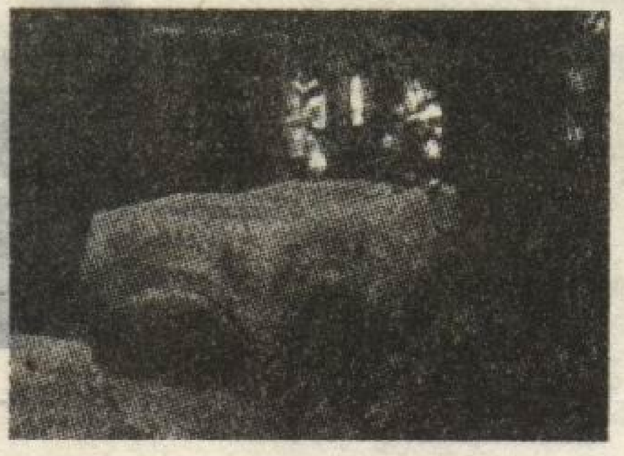
57 キスレブ总统府
与ジークムント会谈

在总统府中フェイ见到了总统ジークムント，这时リコ悄然出现在总统府内，但很快卫兵发现了他并将其逮捕囚禁起来。

58 キスレブ帝都A区画
收集情报

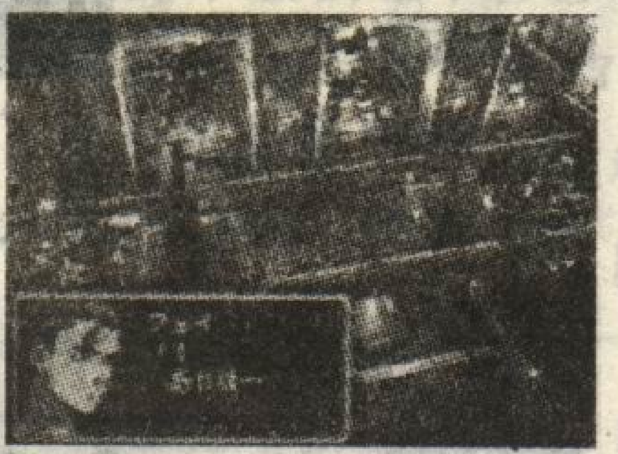
离开总统府来到A区画，ハマー则带来了ヴェルトール的情报。

59 キスレブ帝都D区画
决定救出リコ



フェイ等制定了利用输送列车来夺取ヴェルトール的计划，回到D区画后，リコ原先的部下前来请求フェイ解救リコ，于是计划又做了少许变更。夜间，フェイ与シタン登上房顶的展望台，与台上的人对话后，列车便会驶来，看准时机跳将上去。如有失误便要重新来过。

60 ギアドック
夺回ヴェルトール



潜入ギアドック后，可先利用木箱跳到通风管道中，路上又透过缝隙见到下面ギア的存放状况。在警务室的柜中取得マスターキー，然后便可开启门锁。来到放置ギア的仓库内，开动左方存放处的开关，使ヴエルトール出现，乘上ギア再登上背面的升降机离开。

61 バトリング会场
与ランカーR决战

フェイ等来到バトリング会场，此时リコ正受到ランカー的袭击，将他救下并打败ランカー后，载有大量爆弹的ソラリス空中战舰——ヘヒト在キスレブ上空出现。

62 キスレブ王国
ヘヒト袭来

ヘヒト的目标是キスレブ的原子炉，

フェイ为阻止这一行动，冲上去与ゲブラー特务部队成员再度交手，最后则要和ヘヒト本体战斗，途中リコ的ギア加入，协助フェイ作战。

63 キスレブ帝都D区画
决定夺取ゴリアテ

粉碎ヘヒト的侵攻后，エリィ终于成为仲间，リコ也加入队伍之中，离开キスレブ后，众人决定先行夺取北方正在开发中的ゴリアテ。

64 ゴリアテ工场
又一次ギア之战

工场内极为宽阔，ギア移动起来方便，出现的敌人“の6号”可在提升攻击力、防御力后使用オーバーヒート攻击，要小心才行。

65 ゴリアテ
与グラーフ战斗

与エリィ、リコ、ハマー对话后，再找シタン交谈，便可开动ゴリァテ。终于脱出了キスレブ领域，但宿敌ゲラーフ又出现了，与他的战斗必败无疑。

66 ゴリアテ
被バルト击落

战斗终了后，シタン和ハマー将グラフ一从ゴリアテ振落下去，但刚摆脱强敌，又遭到了来自海中的炮击，原来是バルト的潜艇发现了ゴリアテ，而误以为是敌人的飞行器。

67 海上
フェイ与エリィ的漂流

シタン、コリ、ハマー被ユグドラシル所救，而フェイ和エリィ却留在了ゴリアテ的残骸上，于是故事便从フェイ、エリィ以及バルト、シタン、リコ等两个方面发展。

68 海上都市タムズ
豪放的海上男儿

フェイ一方他与エリィ会合，并登上了海上都市タムズ，在街市中调查一番后便可找タムズ的舰长。

69 海上都市タムズ
教会的サルベージ计划

在ブリッジ找到タムス的舰长,对话后,再乘电梯来到ビアセール,在这里与舰长对话,听到关于教会的サルベージ计划的情报。

70 海上都市タムズ
解救ユグドラシル的危机

ソラリス的水中专用ギアハイシヤオ向ユグドラシル发动进攻,フェイ与エリィ在タムズ登上已修复好的ギア前往救援。

71 海中
与ハイシャオ决战

与エレメンツ、ドミニア以及ケルビナ驾驶的ハイシャオ展开战斗,为了协助バルト,フェイ和エリィ加入战团。

72 ユゲドラシル
エリィ的破坏工作

ハ　シヤオ在脱离时将エリィ也一同抓走,在敌方战舰内エリィ的精神受到ミアン的控制。她回到ユグドラシル后到机关室引发了机器的暴走,ソラリス军则乘此机会发动袭击。

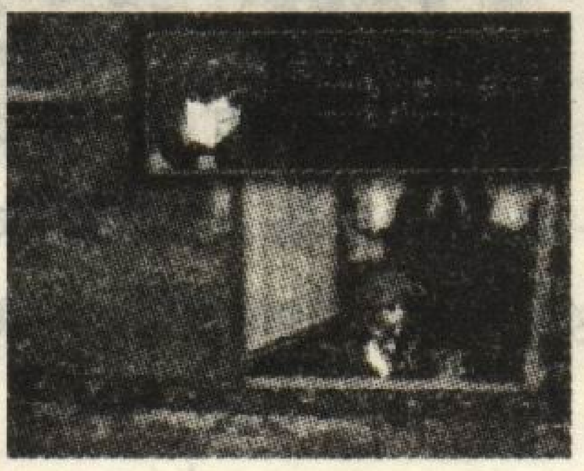
73 海上都市タムズ
ブレードガッシュ强袭

ソラリス军迫近了,ドミニア乘爱机ブレードガッシュ袭来,フェイ、エリィ、バルト联手抗击,终于将其打退。

74 海中
与ハイシャオ的决战

ブレードガッシュ击破后,ラムサス搭乘的ハイシャオ的攻击开始,ギア战再次展开,胜利后,ラムサス向フェイ集中攻击。

75 ユグドラシル
寻回フェイ的记忆



千钧一发之际,エリィ发动エアッド,ハイシャオ撤退。身受重伤的フェイ失去了意识,エリィ只好去寻找为其治疗的方法。

76 海上都市タムズ
与ビリー相会

听闻只有教会可救助フェイ、エリィ从医生处得到情报后前往海上都市タムズ拜访教会的赎罪官ビリー。事件后,ビリー介绍众人到教会去。

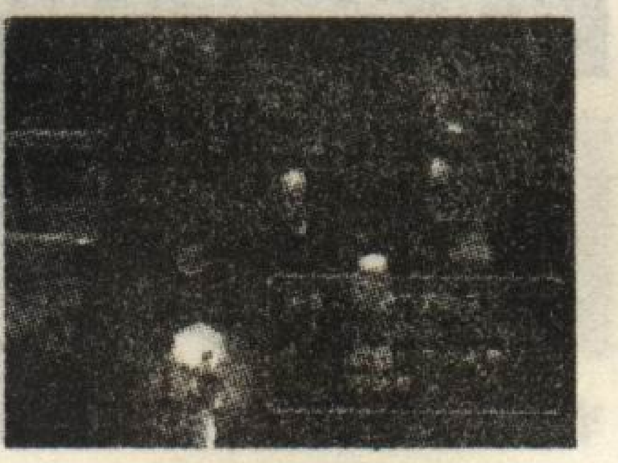
77 教会
在教会内听到情报

乘ユグドラシル来到タムス北方的都会本部,在ビリー引领下进入教会的医务室,为フェイ进行治疗,エリィ等先到外面参观。

78 ビリー的孤儿院
探索输送船

来到ビリー的孤儿院,在内室的书架处调查,ビリー便会走出密室与众人相会。ストーン司教到来,他请ビリー去探索输送船,エリィ等一同前往。

79 ユグドラシル
准备突入ゾンビクッーザー



与ビリー合流后可到ユグドラシル整理装备,为接来的恶战作出准备,此时应购入可恢复ギア HP 的道具装在机体上,待战斗中选择"特殊装备"一项便可使用(注意会消耗机多能源)

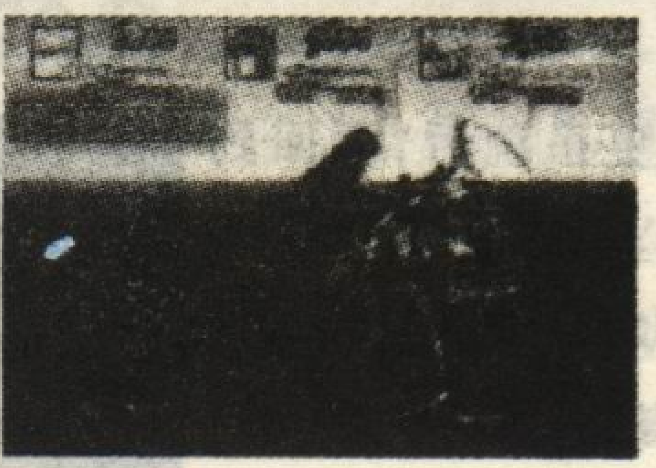
80 ゾンビクルーザー
解除门锁

在最初的部屋内启动电源,沿通路来到船外,再从其他入口进入船内,将门锁打开便可自由移动。

81 ゾンビクルーザー
与ブラッダイ的决战

撞开关闭的门继续前进,在记录点储存进度后下到船仓中,与 BOSS フラッデイ战斗。它可使出一击必杀的攻击,注意恢复体力才有望取胜。

82 ゾンビクルーザー
与巨大的ウェルス决战



击败ブラッディ后,走出船仓,这时巨大的海中怪兽ヴェルス出现。ヴェルス防御力极高,可令バルト不断使用特技ワイルドスイル令巨大化,虽它的攻击力会增高,但防御力则会相应下降,同时因命中率被降低也很难打中我方同伴,这样便有机会将其打倒了。

83 教会
向ストーン司教报告

将巨兽ヴェルス击败后,众人准备找ストーン司教以报告事态的发展。当进人教会时,大家惊异的发现这里竟遭到了来历不明的袭击。

84 教会
与暗杀部队决战

突破阻截的暗杀部队来到教会内部,乘电梯进入教会的データベース。

85 教会
幕后的黑手原来是……

出了データベース,整个袭击事件的幕后指使者登场了,而此人竟便是那位スレーン司教,此时的他,终于露出了本来的面目。

86 海上都市タムズ
听到发掘现场的情报

ソラリス军向タ　ズ进攻,众人与舰长对话后,为了撤底弄清教会遭袭的真相而决定前往发掘现场。

87 发掘现场
避开敌人前进

在发掘现场内有ゲブラー的士兵守卫,行进时如被其发现便要展开战斗,当然有时因敌人把守在重要道路上,战斗也在所难免。

88 发掘现场
打开关闭的门

在最深处有扇锁着的门，选择手动变更系统后，再回到上阶在部屋的终端处重新设定系统，这样便可将门锁开启。

89 发掘现场
エメラダ觉醒

在最深部，会有エメラダ觉醒的事件发生。

90 发掘现场
与トロネ和セラフィータ决战

为夺回エメラダ，エリィ等欲追寻下去，但被エレメンツ成员的2位战士阻住，战斗展开。

91 发掘现场
与イド战斗

击败エレメンツ成员后，直奔发掘现场的出口，在走廊处アルル的恶梦出现，エリィ等与驾驶这真红之ギア的超强战士イド展开战斗。

92 ユグドラシル
フェイ谜之行动

对イド的战斗胜利后，ワイズマン登场，阻止了イド的エルル的恶梦。回到ユグドラシル，听说フェイ已恢复，但此时他并不在医务室。

93 ユグドラシル
与アルカンシエル决战

众人在ギア放置仓库内ヴェルトール旁找到了フェイ，对话后事件发生，敌人来袭，与アルカンシエル展开战斗。最初数回合无法伤到敌人，只好先行防御。直到ビリー的父亲ジェシー的ギア到来并变形为巨炮将敌人防御壁击破，然后大家便可集中火力进行攻击。

94 バベルタワー
进入シェバト的道路

打败了アルカンシエル之后，从ビリー的父亲ジェシー处得知ソラリス的M计划，接着乘ユグドラシル前往バベルタワー，利用绳索荡到另一边，然后登上上部的中继地点。

95 バベルタワー
制御系统开动

在中继地点フェイ等人要先下ギア，然后进入控制室，将系统启动。接着，再乘回ギア斜跳入列车车厢。

96 バベルタワー
与ワイバーン决战

乘上列车向目标进发，然后来到バベルタワー的外壁。这时，ラムサス和ミアン的ギア袭来，与フェイ等展开战斗。

97 バベルタワー
解除门锁登上顶端

胜利后，再回到バベルテワー内部，此时需先下ギア去解除门锁，这之后便可登上顶端。

98 タワー顶上
与ゼプツエン战斗

在バベルタワー的顶上出现了一驾巨大的ギア，这是守护シェバト的ゼプツェン，战斗胜利后终于可进入シェバト。

99 シェバト
与マリア合流

在与ゼプッェン的驾驶者マリア合流前，ジェバト的王宫是无法进入的。来到アヴラ・エーベイル，在村民口中得知パリア家的所在，然后到其家中木马的部屋调查木马，マリア便会出现。接着，众人前往王宫。

100 シェバト
与ゼファー会谈

在王宫中ファイ见到了统率シェバト的女王ゼファー，这时，ゲブラー部队正向此处攻来。

101 シェバト
追击侵略者

众人为迎击ゲブラー部队立刻赶往ギア放置库，但电梯中途发生故障。マリア引众人从另一条道路迂回前进，注意应先找到放于宝箱中的地图，这样行动起来便方便多了。

102 シェバト
追击ドミニア

敌人正侵入ギア放置库，为首的是エレメンッ的ドミニア，此后会听到关于マリア的专用机ゼブッェン的情报。

103 シェバト
ソラリス的袭击

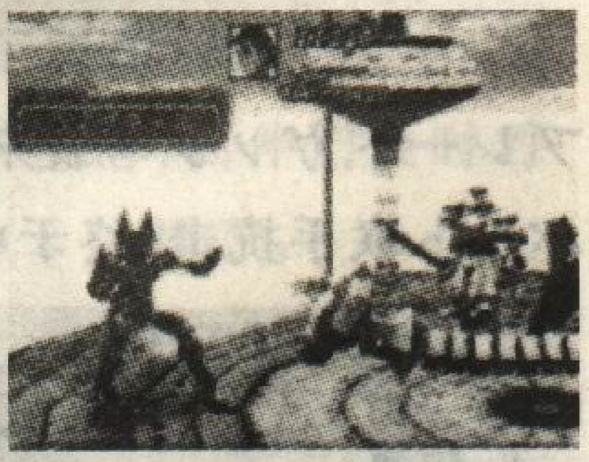
ソラエス军为破坏シェバト的防护装置而大举袭来。其中还有一架正体不明的ギア，我方部队整装待发。

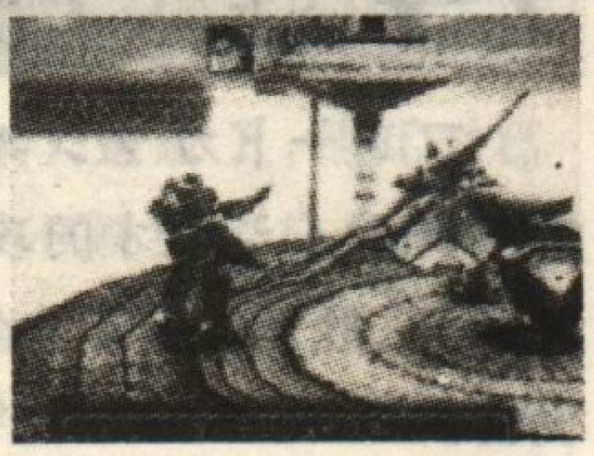
104 シェバト
整理装备

在女王ゼファー的房间内可汇集所有同伴，这时将决定出来的顺序，注意シュバト有不少宝贵的装备及道具出售，在出击前别忘购买。

105 シェバト
分四队进行战斗

敌方第一队：小型ギアメ2以后士兵，第2队：ホワイトナイト×3；第3队：特殊大型ギア与ホワイトナイト×2；第4队：バワー系大型ギア与ボワイトナイト×2。我方可针对敌人的情况来分配四队的人员。





106 シェバト
チュチュ的战斗

消灭了四队敌人之后，神秘机体アハツェン登场，它的特殊攻击令我方ギア无法行动，在这危急时刻，チユチユ挺身而出，与敌人展开战斗。

107 シエバト
アハツェンVSゼプツェン

チュチュ战败之后，マリア决意出击，乘ゼプツェン与父亲的アハツェン进行战斗。

108 シエバト
向ニサン进发

对アハツェン战斗胜利后，与ゼファー女王对话并决定要将ソラリス的防护三门破坏。这时，传来ニサン受到攻击的消息，フェイ等便乘ユグドラシル向ニサン法皇府进发。

109 ニサン法皇府
打倒シャーカーン士兵

在ニサン的市街内会不断遇到シャーカーン士兵，将他们逐一消灭之后便算将此地解放。

110 ニサン灵庙
打开入口的门

出了市街，沿环形的道路绕到上方可从大圣堂的里手进入灵庙。在锁住的门外选择依赖マルー，她便会将门打开，如选择不依赖マルー则可在门的右侧调查便令发现机关。

111 ニサン灵庙
登上最高处

为了启动碧玉要塞的能量，众人在最上阶环形走廊的一扇门内可找到一块碑，阅读碑文后便可去启动主电源。

112 ニサン灵庙
碧玉要塞浮上

启动电源后回到途中曾经过的控制室，将机器开动，灵庙碧玉要塞终于可以浮上。

113 ニサン灵庙
シャーカーン的袭击

灵庙二碧玉要赛刚起动，シャーカーン便开始了袭击，他们冲了进来，妄图控制这里。

114 ニサン灵庙
ファテイマ的碧玉入手

为了争夺ファテイマ的至宝双方展开战斗，マルー冲人里间，バルト随后进人。

115 ニサン法皇府
向イグニスゲート进发

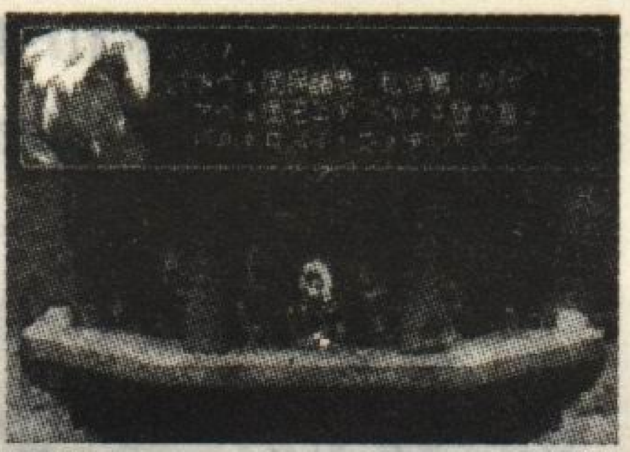
先回到ニサン法皇府，为了追击逃走的シャーカーン众人决定向ニサン西方海岸边的イグニスゲート进发。

116 イグニスゲート
与シャーカーン决战

ニサン西部洞窟便是イグニスゲート的入口，在里面シャーカーン手下的ギア会不阻拦，最后则要与吸收了ゲート能量的已巨大化的シャーカーン的ギア的战斗。

117 アヴェ王国
アヴェ王国凯旋

将シャーカーン的ギア击破后，イグニスゲート发生大爆炸，バルト凯旋回到ファテイマ城，受到人民的欢迎。



118 アヴェ王国
バベルゲート破坏计划

为将残存的ゲート破坏，我方召开作战会议，利用碧玉要塞的ビーム炮和バベルタワー的反射镜来将教会本部地下的ゲート摧毁。シタン和ビリー各带一组同伴开始行动。

119 バベルタワー
エレメンツ决战

シタン负责调整バベルタワー的コントロールルーム镜，这时エレメンツ的ドミニア和ゲルビナ前来袭击，フェイ和エリィ需2次阻止他们的攻击。

120 碧玉要塞
エレメンツ决战

这是与シタン方同时进行的，ビリー负责调整ビーム炮的角度，这时エレメンツ的トロネ和セラフィータ来到，バルト等负责迎击。

121 教会
バベルゲー一人破坏成功

第一次发射失败了，第2次的ビーム炮则正好命中反射镜，炮火被引向ソラリス最后的ケード，ハベルゲート终被破坏。

122 アヴェ王国
第3个バベルゲート

作战成功后，众人回别アヴェ王国，在作战会议上大家认为最后一个バベルゲート可能是在海上，于是フェイ等决定去海上都市タムズ搜集情报。

123 海上都市タムズ
听到サルガッソー的情报

与舰见对话后，听到サルガッソー的情报，于是对ギア进行了改造，使其可以进入深海调查。

124 サルガッソー
向サルガッソー进发

到作战室与シグルド对话，便会自动进入海中。在海里可以用方向键和跳跃相配合，这样可以快速前进。这里的敌人大多会使用电击系的攻击，所以下海前最好能为ギア装备绝缘体道具。

125 サルガッソー
令海流停止

途中会遇到一处叉路，右面的一方可获得宝箱，左面的一方则会遇到急流，

此时应尽力冲过去，到达一处可以浮上的地方。将上面空的宝箱打开，海流便会停止，接着下去从海藻间穿过，便可以了。

126 サルガッソー
与エメラダ决战

在最深处将エメラダ打败，便可破坏サルガッソーゲート。

127 シェバト
潜入ソラリス

将3处的防护门都破坏后，大家回到シェバト。利用マリア的ゼプツェン的重力兵器突破了ソラリス的障壁，终于进入这个神秘的都市。フェイ、エリィ和シタン组成一队，但フェイ在调查时却被传送装置送到了ソラリス内部。

128 ソラリス(物资搬入口)
コンテナ强制移送

只剩下独自一人的フェイ只好自行摸索前进，出了コンテナ，フェイ来到ソラリス的第3层。

129 ソラリス(第3层)
ポイント 10－4－1

フェイ为寻找シタン和エリィ，乘空中移动用电梯在各个房间调查。在ポイント10－4－1中，他终于找到了エリィ。

130 ソラリス(第3层)
使役许可证入手

与エリィ合流后，可前往ポイント12－3－6，展开脱出第3层的计划，从屋内的男人处得到了使役许可证，然后便能进入监视塔。

131 ソラリス监视塔
避过监视器

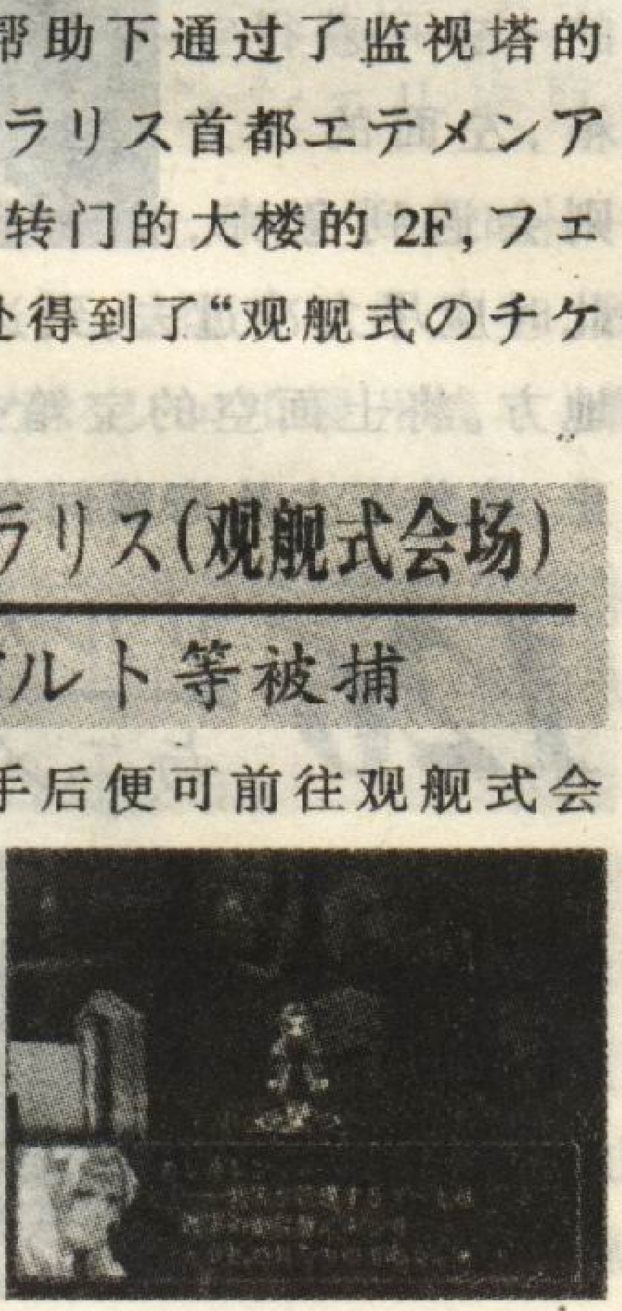
登上监视塔，途中会有不断移动的监视器，千万不要被其发现，否则便要重新走。

132 ソラリス(エテメンアンキ)
听到观舰式的情报

在エリィ的帮助下通过了监视塔的ID装置，进入到ソラリス首都エテメンアンキ。在一处有回转门的大楼的2F，フェイ从一对老夫妇处得到了“观舰式のチケット”。

133 ソラリス(观舰式会场)
バルト等被捕

チケット入手后便可前往观舰式会场，但意外的看到从另一条路潜入的バルト等已经被捕，フェイ失声惊呼，也被发现。



134 ソラリス(地下下水道)
从地下水道逃走

被ソラリス监视装置追踪的フェイ和エリィ只好从地下下水道逃走，由于追兵速度快，所以一路上会有不少场战斗。

135 ソラリス(エリィの家)
ソイレントシステム的情报

出了下水道，来到エリィ的家中，エリィ的母亲十分热情，在她出去购物时，フェイ和エリィ乘机进入到父亲的屋子中，查探有关“ソイレントシステム”的情报。エリィ的父亲突然返回，他对エリィ的行为十分恼火，令フェイ一人离开。

136 ソラリス(监视塔)
与シタン合流

フェイ决定回到ソラリス第3层去，途中在通过电梯的时候被一名士兵叫住，此人正是乔装改扮的シタン，于是两人一同出发前去营救バルト等人。

137 ソラリス(ダストシュート)
エリィ获得ID卡

フェイ和シタン在ソイレントシステム的入口因没有ID卡而无法进入，这时エリィ赶到，原来是她父亲原谅了她，并将ID卡相送。

138 ソラリス(ダストシュート)
停止ディスポーザー

三人行至一个深井处，因中央有风扇转动而无法下去。フェイ等移动铁块并将其推到风扇上，使风扇停止。接着，一跃而下跳至壁上的梯子处(如没能抓住梯子，便要重新再跳)。

139 ソラリス(ダストシュート)
将排除异物装置解除

三人来到异物チェッカー制御室，当启动控制器时它会令你输入密码。注意，灯灭时代表0，点亮时代表1。解除密码为0101，道具1密码为1001，道具2密码为1111。

140 ソラリス(ダストシュート)
系统的真相

在工场内部，フェイ等人目睹了该系统的真相，原来这里竟是一处人造人工场，其情景令人毛骨悚然。

141 ソラリス(天帝宫研究室)
声音识别门解除

进入天帝宫研究所，路上令遇到一处需识别声音的门，输入↑↓↑←→○的指令，便可将之开启。

142 ソラリス(天帝宫研究室)
フェイ遇陷井

正在行进的时候，突然电源被人切断，四周一片漆黑。フェイ中了陷井，被囚禁起来。

143 ソラリス(モニタールーム)
ソラリス脱出

シタン的真识身份是天帝的手下，但正义的他解救了バルト等人，并释放了フェイ。之后，所有伙间合流，开始脱出ソラリス。

144 ソラリス(军港)
与グラーフ决战

众人来到ソラリス的军港，グラーフ又出现了，此外还有一群神秘的处刑人，战斗展开。

145 ソラリス(军港)
イド出现

战斗结束后，面对疯狂的グラーフ，フェイ的另一种人格——イド出现，并以惊人的破坏力令天空都市毁灭。

146 ソラリス(军港)
ゼプツェン救出

ソラリス从空中坠落，同伴们及时的被在外援护的ゼプツェン救下。

147 ユグドラミル
エリィ的决心

イド的真红之ギア迫近了，他此时已只知破坏。エリィ奋不顾身的与其对崎，并以几乎同归于尽为代价阻止了イド。

本游戏自此以后直至结束在流程上便没有难点了，基本上是由几位主角的叙述来推动情节，我方角色一般是会被直接送入所要去的迷宫，只需过关斩将便足矣了。因为游戏终盘可练级的机会不多而敌人又很强，所以建议大家最好在流程147之前储够等级，以免以后的战斗陷入困境。说句题外话，在本作的DISC 1的结尾以及DISC 2中采用了大量的电影手法以完成叙事的工作，手法新颖。但因有大量的日文而且游戏的背景实在极为复杂，所以对于国内玩家恐怕会有枯燥的感觉。然而，SQUARE公司勇于探索，不断尝试新手法的做法值得钦佩！况且本作的ENDING画面极为优美，并配有片尾曲，绝对不可错过。

98传闻真相

——游戏大降价的日子到来了吗？

波澜万丈，复杂怪异，虚虚实实，各种传闻不断的当今游戏业，为了打破这种混沌状态，有人开始着手准备，他们的名字就是“ファミ通传闻取材班”。本期的“新闻焦点”是以大家所熟悉エデイ是枝为首的无情的、无所畏惧的特攻取材男子，他们的取材成果现在汇集在这里。

摘译自日本《ファミ通》

新年年初动荡的游戏业

游戏业从97年后半期开始重新活跃起来，尤其是97年12月以后，在游戏业掀起波澜的事件更是不断。在迎接98年的同时，这种趋势变得更加快速，更加表面化。由CESA引起的消灭违法中古软件运动的开始，公正交易委员会对SCE的违反禁止垄断法的劝告、世嘉次世代游戏机开发的正式发表、《口袋妖怪》动画骚动的始末…等等。“软件价格将会下调”“中古SHOP将会消失”“世嘉的新机型，128位CPU装备！？”等等各种传闻之中，本特集将选择其中重要传闻登载，在检验传闻真伪的同时，这些传闻将会对游戏用户带来何种影响，我们将从多角度加以说明。游戏业的形势将会如何？

请看——

勇者斗恶龙的魅力

PS的超级大作《勇者斗恶龙Ⅶ》已发表整整一年了，可是，已经过去一年时间，想必早已制作完成了吧，却还没有得到与此有关的消息，为此，我们询问了ENIX：

“有关《勇者斗恶龙Ⅶ》我们打算在系统画面制成之际，再在《ファミ通》等杂志上向用户们详细介绍，所以，请等我们能提供出一定素材时再向大家介绍。”(ENIX)

现在，还没有素材吗……？

赛车游戏大变化！

去年8月22日，世嘉取得了在赛车游戏中转换视点的专利。

“业务用、家庭用两者的赛车游戏，基本不与专利抵触。但我们希望能得到一定的专利使用费”(世嘉海报)。

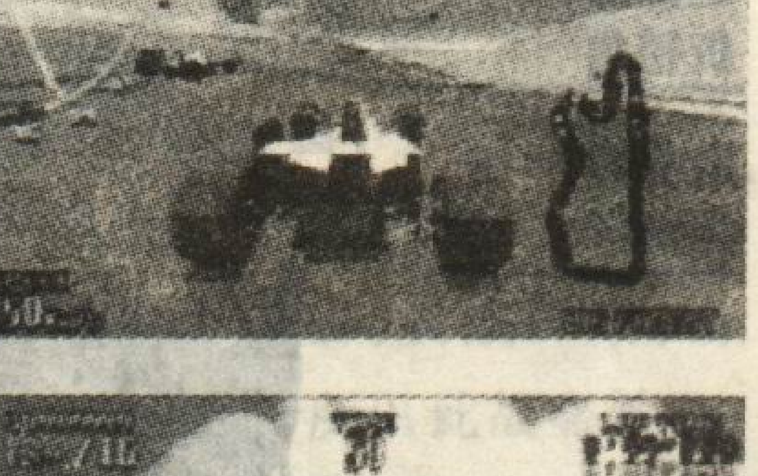
那么，此后世嘉是否收取专利使用费呢？(这也许是太庸俗了)。

“我们向几家厂家提出了询问”，当然，我们不能说出厂家的名称(有关专利使用费也是企业的秘密)。

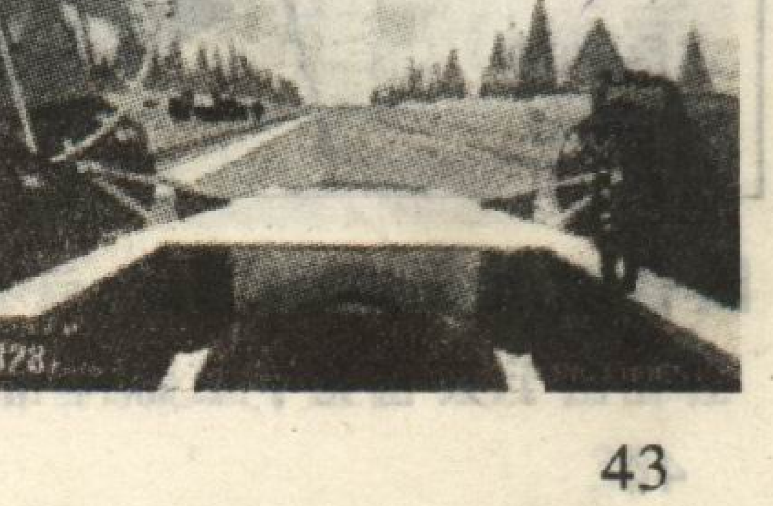
那么，制造赛车游戏的厂商是如何采取对策的呢？我们还是问问NAMCO和SCE。

“很难回答”(NAMCO)。

“没什么可谈的”(SCE)。



▲本作是第一个可转换视角的赛车游戏。



看来仍和以往的回答没有什么不同之处，有关这个问题，似乎各厂商都在秘密地研究着对策。

索尼 PS 的价格大变动!?

SCE 因涉嫌违反《禁止垄断法》受到警告。以此事件为契机，会不会引起游戏软件价格的大变动，厂商、专卖店以及各业界相关者都在猜测着。

因涉嫌违反《禁止垄断法》SCE 受到公正委员会的警告

1 月 20 日，公正交易委员会（下称“公交委”）因 SCE 的索尼 PS 用软件的销售形式涉嫌违反《禁止垄断法》对其提出警告。

警告的具体内容如右表所示，SCE 的一些行为违反了《禁止垄断法》的第 19 条《不公平交易》。如果 SCE 接受公交委的警告，那么由于 PS 用软件在各店也可以自由定价，因为有人推测有些销售店可能会降低售价。

公正交易委员会警告概要

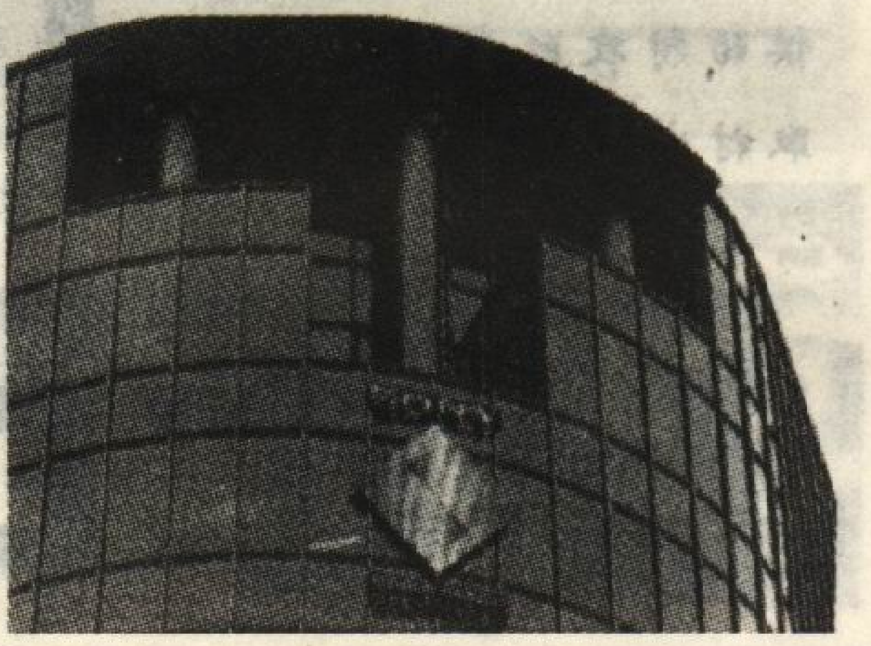
1. 可以由各销售店自由确定 PS 用软件的零卖价格
2. 不得限制中古软件的经营
3. 不得限制软、硬件的批发
4. 根据以上 3 点而采取的措施必须通告给销售店及消费者
5. 必须在平成 10 年 1 月 30 日之前，通告是否接受这次警告
6. 如果不接受这次警告，将由公正交易委员会开始办理审判手续

SCE 冷静采取对策

受到警告的 SCE 必须在 1 月 30 日以前对是否接受这一警告做出答复。

可是，SCE 发表了如下声明，并于 1 月 21 日表示不会接受这一警告，SCE 指出由于市场上已经形成了自由定价，所以公交委的指责是违反事实的，此外，由于中古软件的买卖是违法的，所以当然要限制，在有关价格方面对各店加以约束也不是事实。所以 SCE 认为公交委对他们的指责是错误的，实际上，大部分的销售店都在纷纷降价，这一点也是实情。

由于 SCE 不接受警告，所以审判手续已经开始办理。而且，如果这次审判认定 SCE 的措施属于违法行为，而 SCE 又对此不服的话，他也可以向高等裁判所申请行政审判。“SCE 的总社索尼公司对这种麻烦早已习惯，大不了，去法庭上争辩出个是非而已”了解这一行业的律师这样说。



很快，这一事件就会争论出个结果来的。

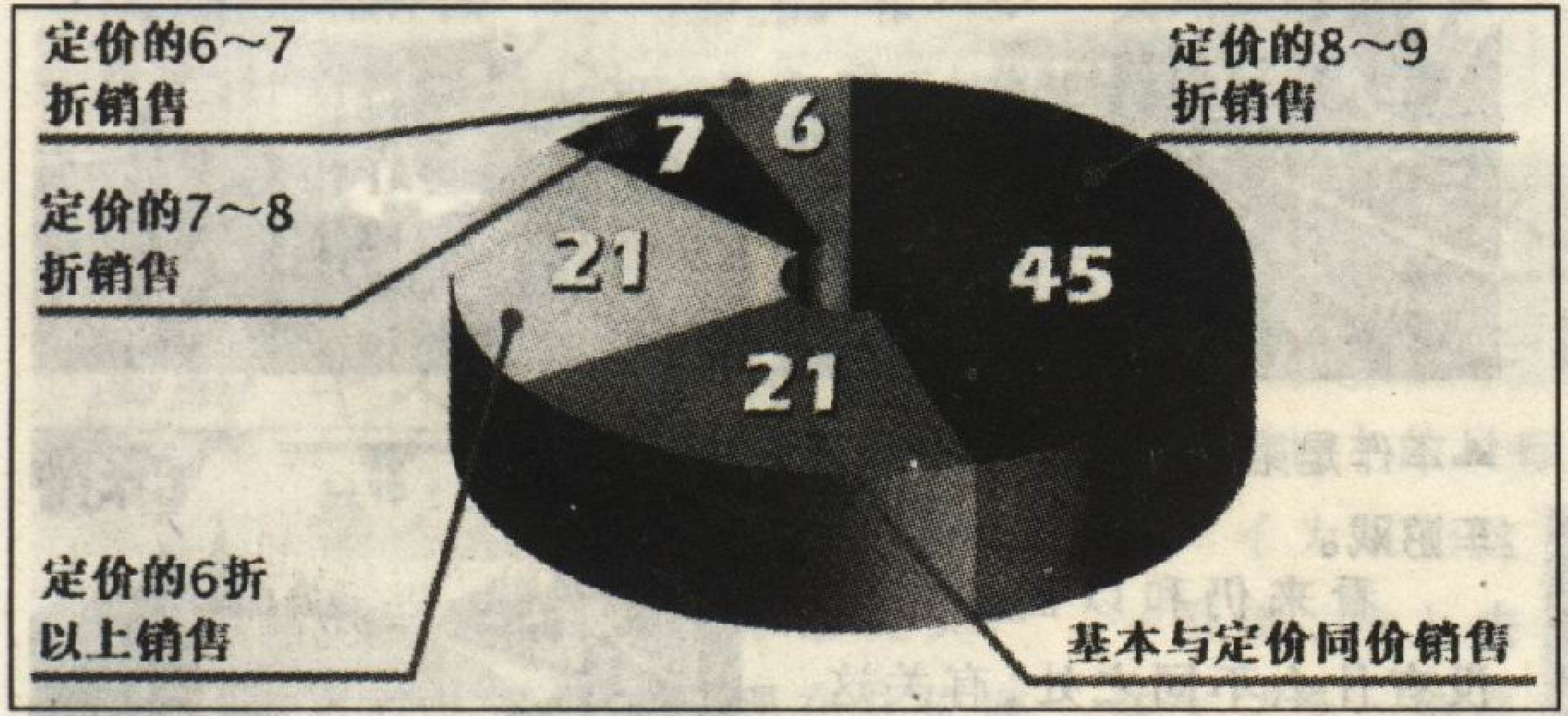
《事件报道后日本各游戏店的反应》

虽然这次事件要作出最终的审判结果还要等上一段时间，但各销售软件的零售店，会对此做出何种反应呢，也许，PS 软件会降价销售吗？

根据对 4000 家游戏销售店的调查（其中做出回答的有 289 家），得出的结果如下表所示。

Q1 回答八～九折的近半数；Q2 中对 SCE 的措施作出肯定回答的超过半数；在 Q3 中，很多店表示会注意竞争对手的动向；与之相比，在 Q4 中，做出的决断的店也很多。

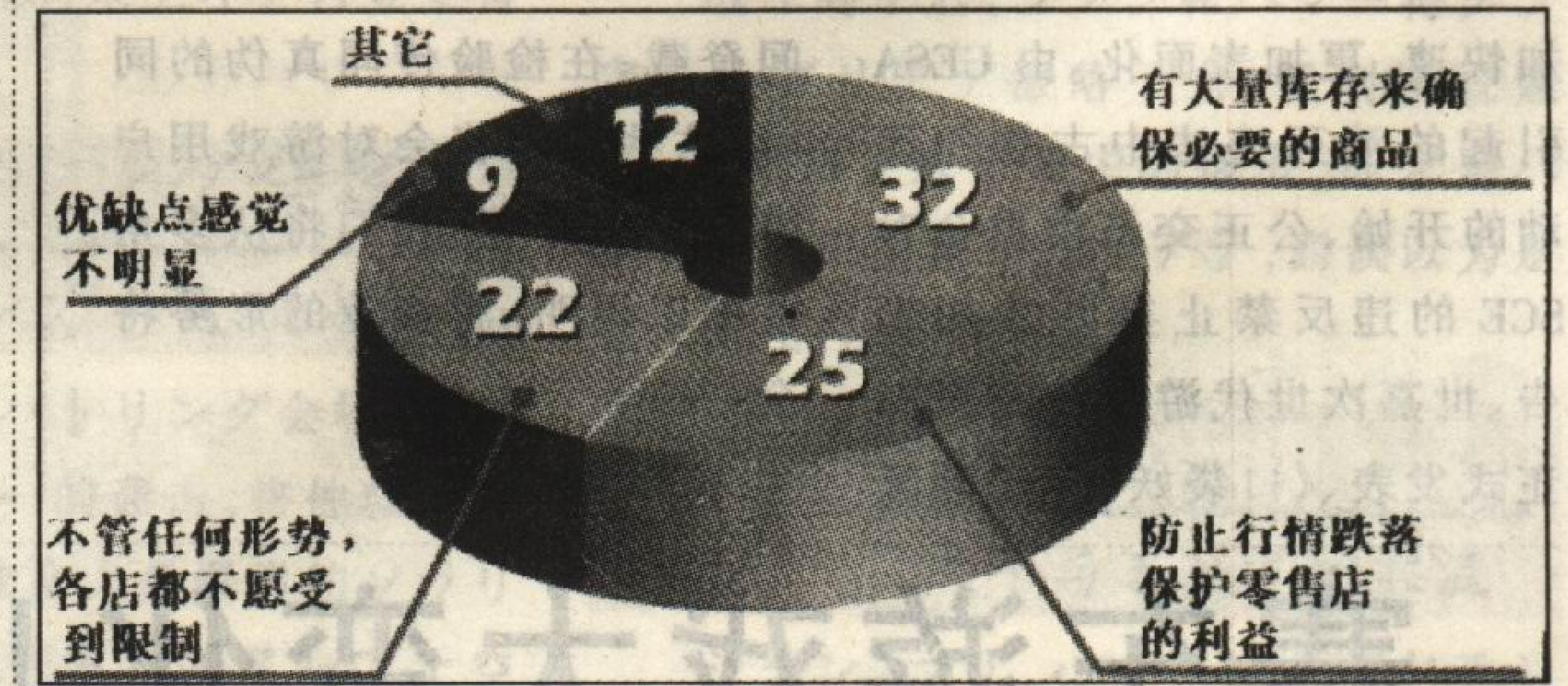
Q1. 对于以往的 PS 软件的销售



回答以上答案的理由

由于其它竞争店都降价，我们要是不降价就会吃亏（千叶县）/因此产品有剩余（爱姬县）/过去的产品如仍和新产品同价销售，就会卖不出去（福冈县）/因为代理店说可以降价 5%（千叶县）/由于小型零售店的增多，为与之竞争（岐阜县）/为了清理库存（冈山县）

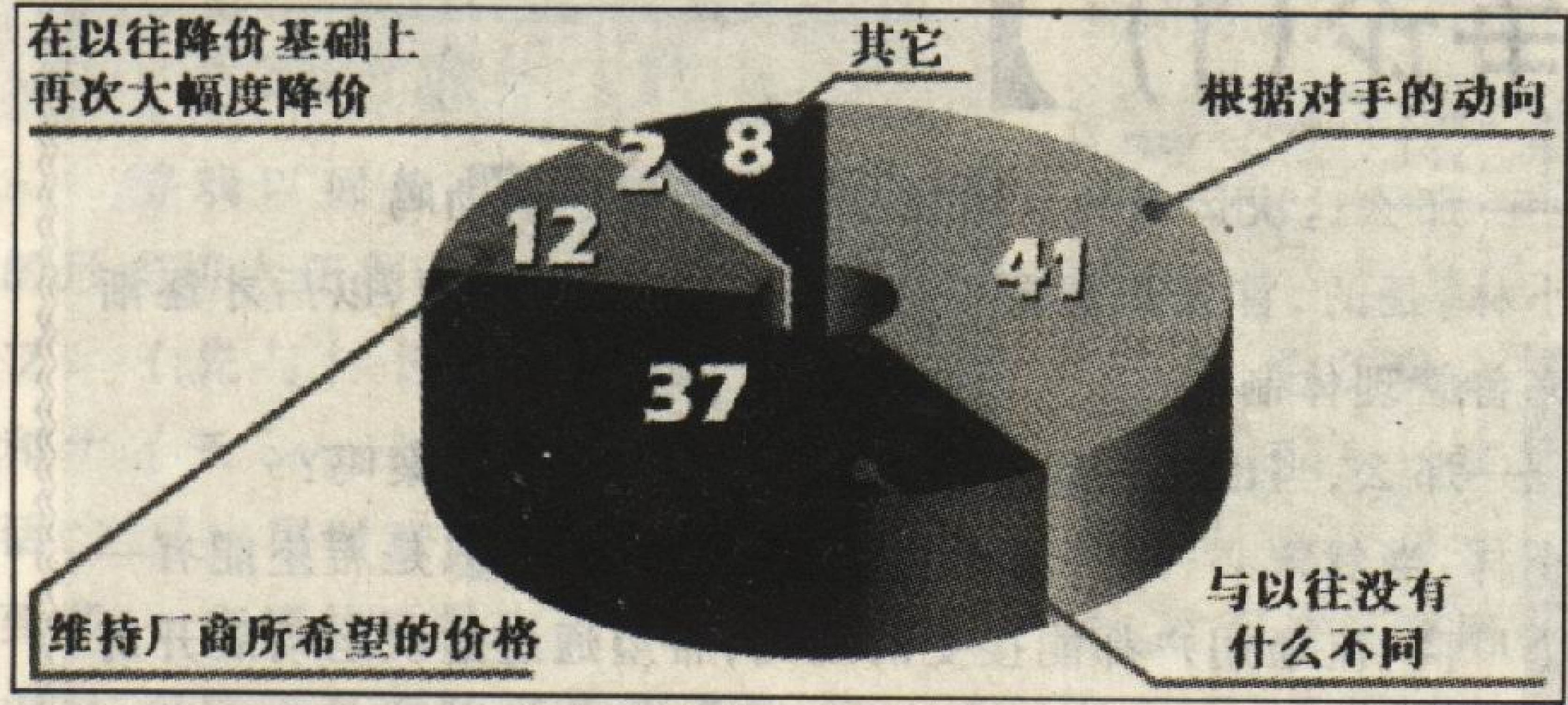
Q2. 有关 SCE 的二次产业



其他的回答

即使是小规模的零售店也可以和大型店对抗（爱知县）/如果能够立刻进到货还可以，否则，就比较麻烦了（神奈川县）/SCE 希望能向音乐 CD 那样畅销，不过要具备音乐业界的环境还需要一定准备（岐阜县）

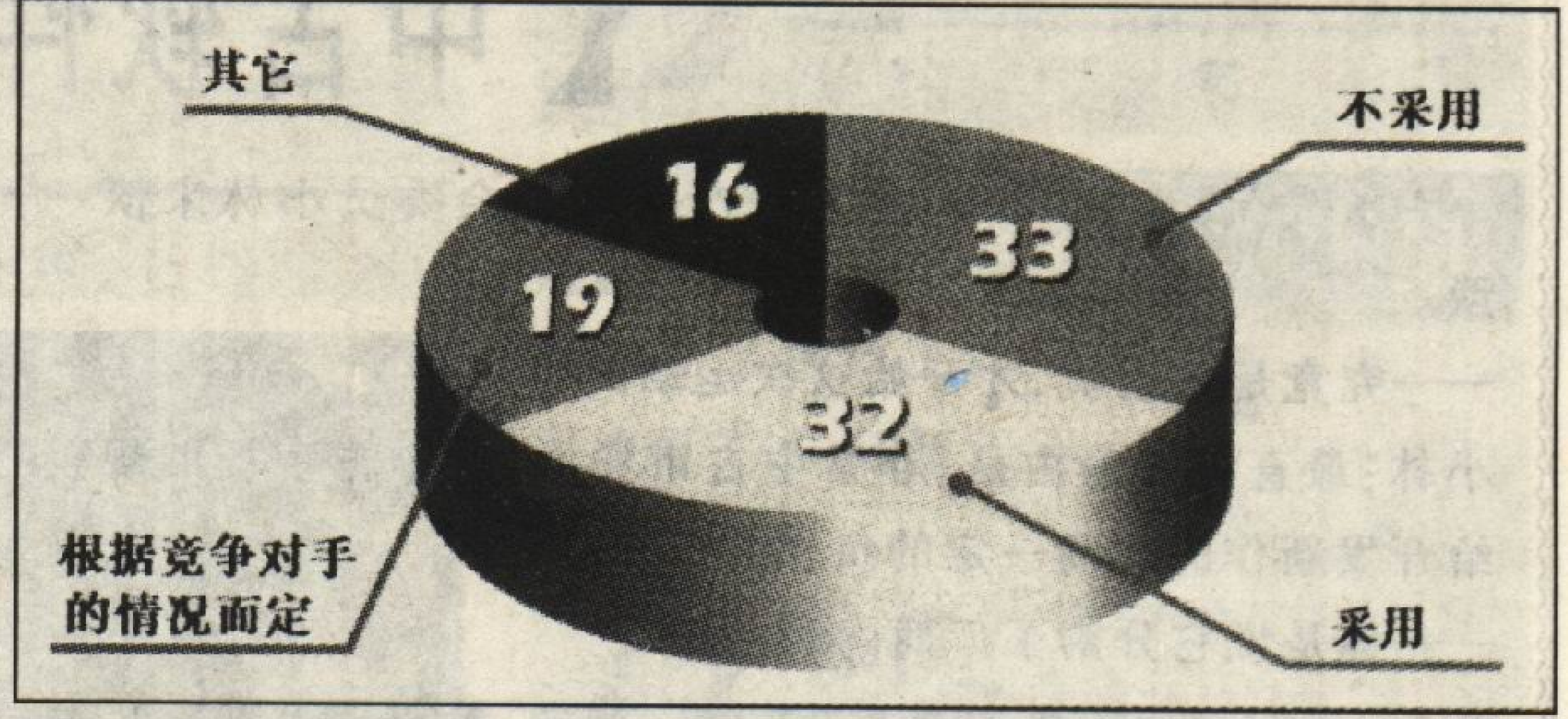
Q3. 有关今后 PS 软件的销售价格



回答以上答案的理由

因为游戏店的竞争激烈，不得不降价（崎玉县）
因为形势还不明了，所以仍维持现状（千叶县）
因为不必降价也销售得不错，所以仍维持现状（兵库县）
虽然要根据竞争者的状况而定，但尽量维持定价（福井县）
要是能退货的话……（大阪府）

Q4. 今后使用 PS 的中古软件吗？



回答以上答案的理由

虽然销售店的利益被考虑在内，但主要还是根据顾客的需求（福冈县）/担心中古软件会和新产品发生抵触（大阪府）/要是没有的话，不能满足顾客（爱知县）/中古用户和新立品用户是二个极端，我们准备观察一阵再说（宫崎县）/如果没有中古的利益就无法来补充新作，所以不得不采用（富山县）

中古游戏软件市场的变异!!

厂商的反应意外的淡漠
扑灭中古软件运动，业内对此的迷惑？

CESA 今年 1 月开始展开消灭违法中古软件的运动，从著作权保护的立场来看，中古软件属于违法，可是，这场运动对于我们这些游戏迷来说，会带来什么影响呢？我们对 73 家软件生产厂家和 289 家游戏销售店进行了调查。

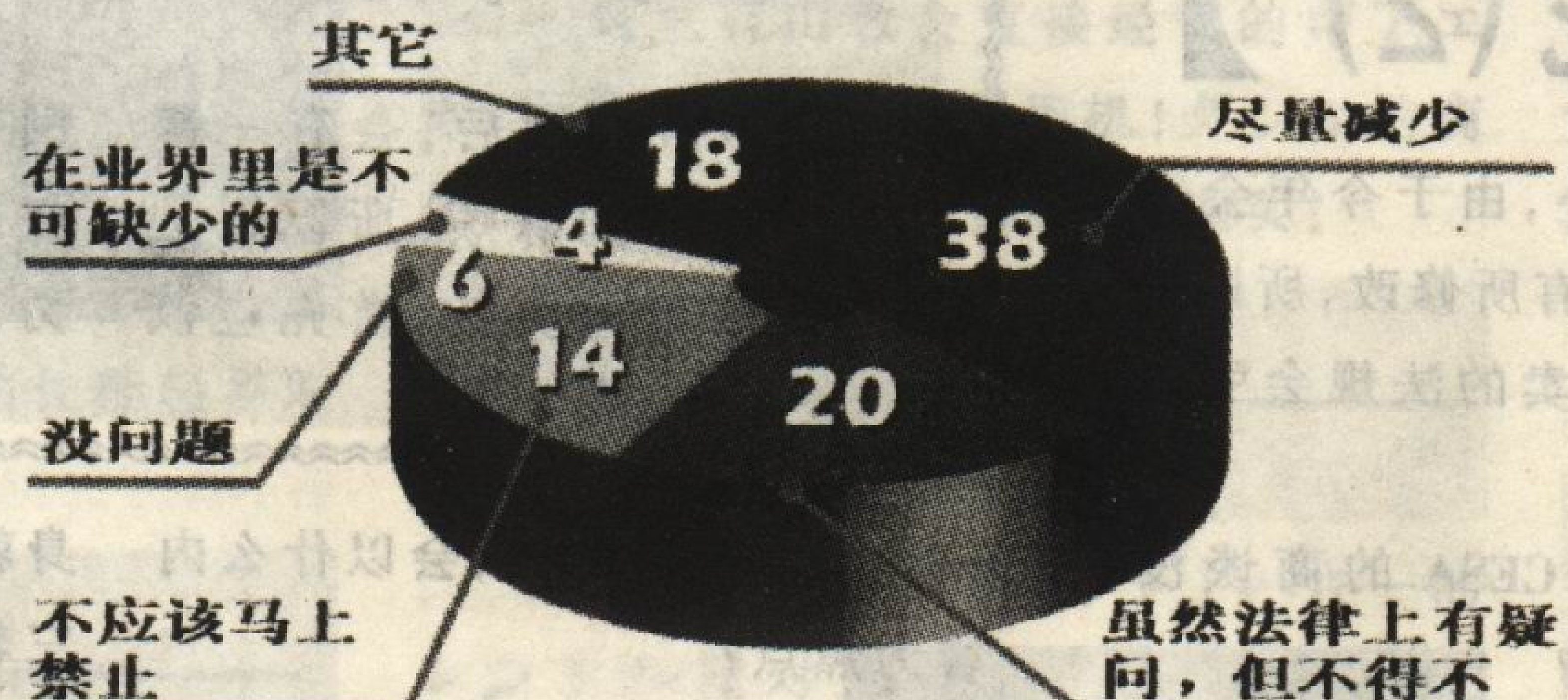
首先，是软件生产厂家的反应。从 Q1 中可以看出赞成消灭的意见占了优势。在 Q2 中对今后的预测中可以看出大多数认为不会产生很大变化。

エデイ是枝的情报分析

与其他机种相比，PS 的降价率是比较低的，只要看看调查结果就会发现降价销售的店很多在这次事件后，虽说降价幅度会有所改变，但根据竞争对手的措施来决定对策的店还很多，这些销售商还在分析研究着新的定价措施，怎么样，浜村总编？“附近的东京的秋叶原和大阪的日本桥等，他们的降价竞争是不是很激烈。”

究竟会出现什么结果呢？

Q1. 对中古软件是怎么考虑的？



其他方面

CESA 全面赞成/希望能够靠法律解决/因为还有需求所以取消的话有些困难

Q2. 今后，中古软件的使用有变化吗？

其他方面

2～3 年间不会有太大变化/希望 CESA 和 ARTS 能为行业的发展合作/中古市场本身有缩小倾向/今后逐渐淘汰中古软件

【中古软件争论(1)】

首先,我们请 CESA 的知识产权委员会委员小林来谈一谈。

——究竟是何动机,才开始这次运动的?

小林:最直接的理由是,非常中古市场太大。中古市场的规模给开发新作的厂商一定的负担。

——你是说它分割了厂商的利益?

小林:我们一向主张要尊重出版权,首先,希望店方理解厂商的著作权,知道哪些事情是违法的。

——那么这次运动的目的只是一般的启蒙活动吗

小林:是的,首先是想要使大家认识到这个问题,以后才逐渐完善管理体制。

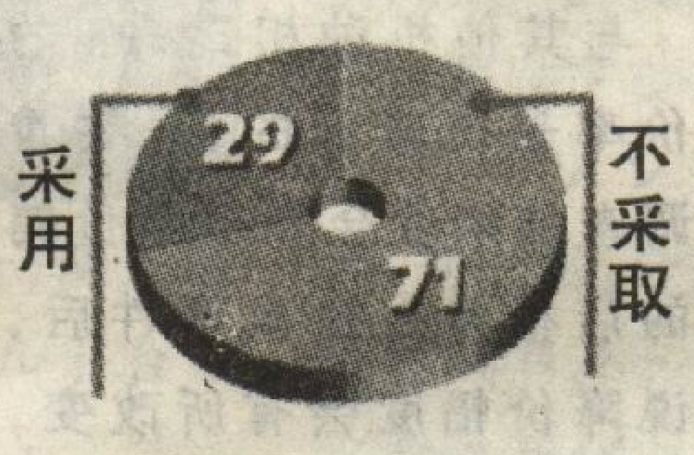
——那么,当出版权问题清楚以后,会有什么提案吗?

小林:当然未必一定"还元利益的百分之几"。只是希望能有一个厂商,流通用户都能接受的规则,希望通过这次运动展开的评论能够得出一个较好的解决问题的办法。

小零售店仍是强烈反对

在被调查的商店中有大概 70% 仍会使用中古软件,回答消灭、进行反省的只占 2%。总而言之,强调中古对行业的不可缺少性,反对这次运动的呼声仍很高,多数人仍希望按照以往继续使用中古。

还采取中古软件吗?

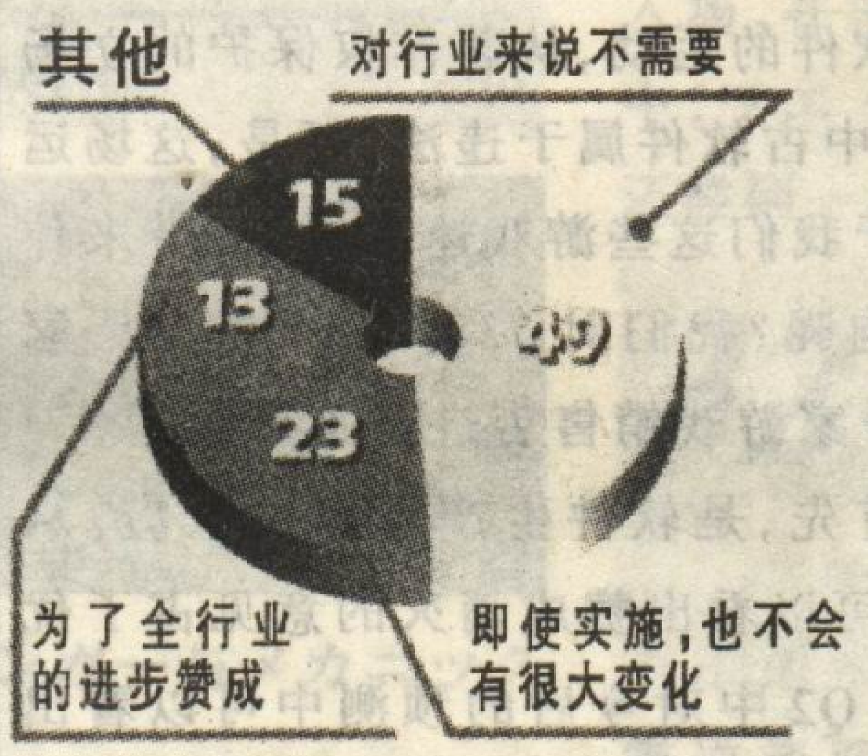


Q1. 对这次运动有何想法?

回答理由

因为竞争对手减少所以赞成(千叶县)/因为有需求,所以希望保留(大阪府)/不应该全面限制(神奈川县)

Q3. 对于中古软件的买卖,有何想法?

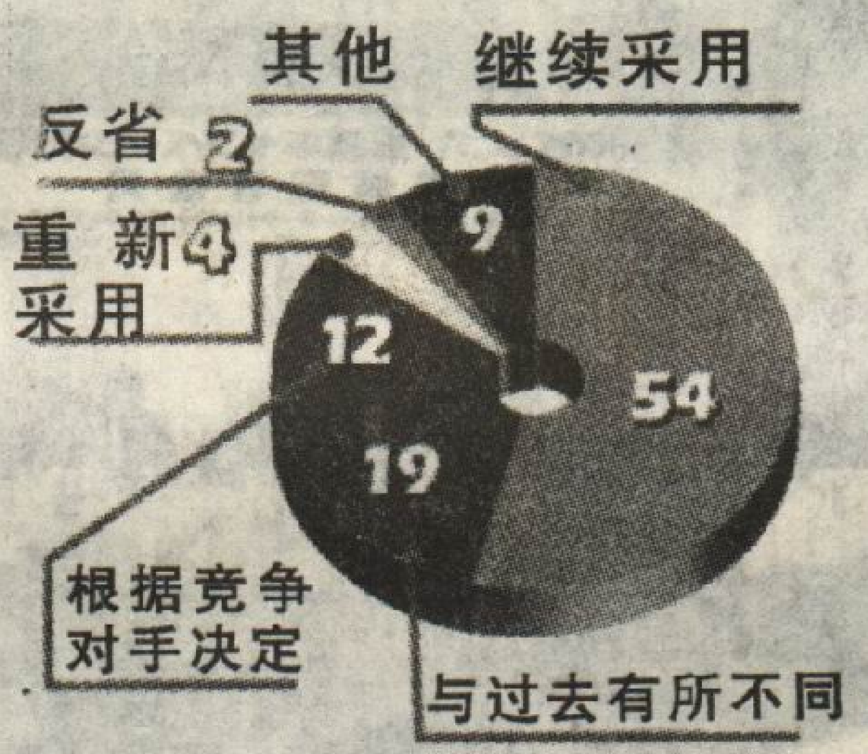


其他的想法

对于用户来说是必要的,希望尽早制定个规则(滋贺县)/5800 日元的定价过高,要是 980 日元还可以接受/希望能有一些这样的软件(大分县)

众说纷纭

Q4. 今后,中古软件的使用会有何变化



回答的理由

考虑到玩过的游戏如何处理的问题,如果继续采用的话,对用户和商店双方均有益(鹿儿岛县)/因为关注 SCE 的动向,所以想再观察一阵(大阪府)/考虑到店方的利益,不得不采用中古软件

【中古软件争论(2)】

ARTS 事务局长　三轮浩司

下面,请 ARTS 事务局长三轮先生来谈谈。

——对于这次运动,有何反应?

三轮:嗯,现在反应还不是很强烈,当然,前几天的公交委的警告被报道时,有些反应,虽说如此,反应还不是十分强烈,另外,由于今年会对著作权法有所修改,所以中古软件买卖的法规会引起注目。

——和 CESA 的商谈没有进展吗?

三轮:没有丝毫进展,虽然我们对此意志坚决,可是,这需要双方协力合作才行。

——假如商谈的话,会以什么内容为焦点?

三轮:根据以往来看,仍就会以发行权的有无作为焦点。

——听说 CESA 认为中古销售本身就是违法的……

三轮:我们不那么认为。有关发行权,"与电影不同,个人使用的电视游戏不存在发行权问题。"

エディ是枝的情报分析

中古取消后,会有一部分用户感到麻烦。所以还是需要法律的完备,首先应该制定一个保护游戏软件著作权的法律,文化厅正为此努力。

有关世嘉的新主机——Dural?

什么时候开始销售?
价格是多少?
性能如何?

从去年9月报道以来，始终传闻不断的世嘉新主机于上个月23日的CSK的新春会上，由世嘉的大川会长详细地介绍了销售时间及其性能，虽然还不清楚究竟是64位机还是128位机，总之是验证了一些前段时间的传闻，据有关人士透露，世嘉新主机的开发名称是Dural，这个名称是来自“VR战士”系列中的金属人BOSS。后来，除了网络上的误传外，又不知从哪冒出了KATANA和BLACK BELT的名字，究竟叫什么呢?

和微软共同开发
——OS采用Windows CE

在CSK的新春会上，世嘉的大川会长宣布了和微软共同开发的新世代游戏机OS。从很早以前，一直有有关世嘉新主机的OS采用微软公司的Windows CE的报道，以往的电子游戏软件、主机、工作站等要花上数千万无元来开发，这次的世嘉的新主机的开发，也要使用200—300万日元一台的能够使和Windows CE具有互换性的电脑来进行，所以，今后的问题是如何降低开发成本和缩短开发时间。

和世嘉CS广告部的一问一答。

——前几天，大川会长宣布了新主机的开发

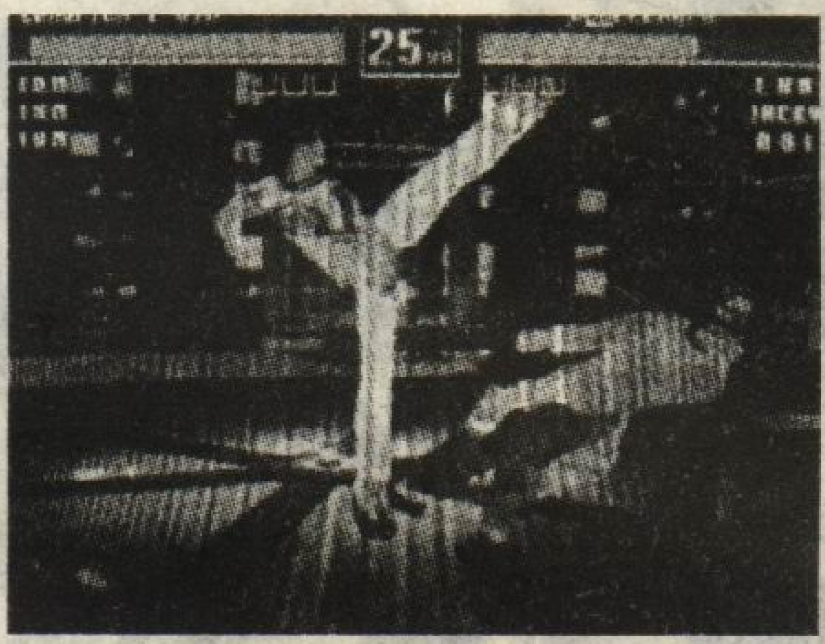
CS:是的，我们正在研究具体的说明书和发售时间。

——规格说明等信息从哪里得出?

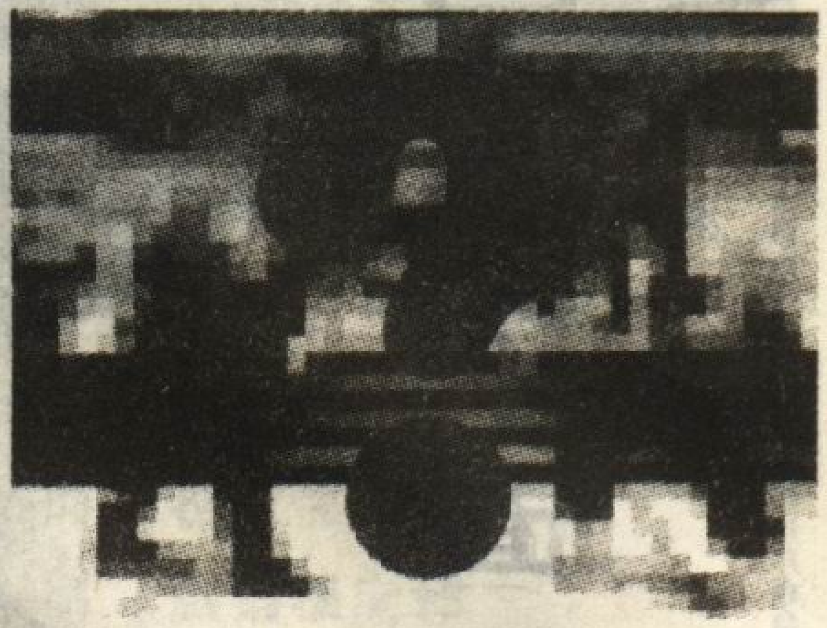
CS:根据新主机的开发，与其它企业配合进行技术合作，并展望今后的发展前途。

采用NEC的3D graphics LSI “POWER VR”

NEC的POWER VR是每秒可产生45万POLYGON(有杂志称可处理4500万POLYGON/秒，纯属信口开河)的GRAPHICS，据说土星和PS每秒可处理30万个POLYGON，从数量上看增强了1.5倍的性能，可是距每秒100万个POLYGON的MODEL3还相差很远。



▲在《VR战士3》中每秒可处理100万个POLYGON。



▲新的主机每秒可处理45万个POLYGON?

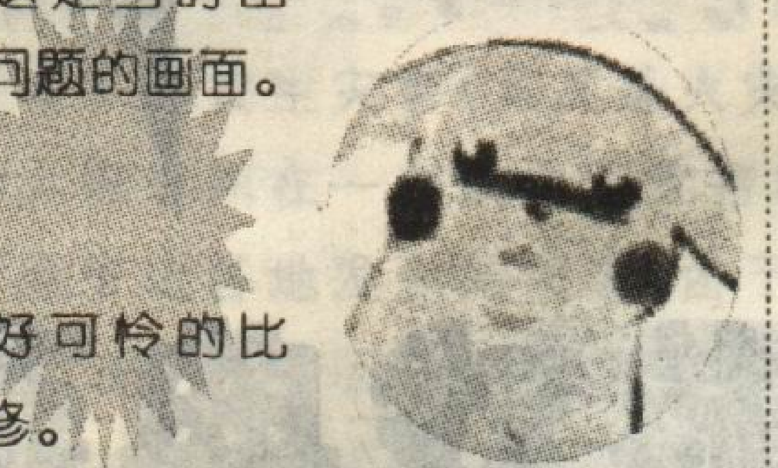
比卡修并不坏!?

97年12月16日，日本有许多孩子由于看了《口袋妖怪》，而得了癫痫病被送往医院。第二天早晨，几乎所有的报纸都报道了这件事情，18日东京电视局决定中止每周的播放，现在又要再次暂停播放。人们纷纷议论这个动画，此后将不会再被播放。为了确定这事的真伪我们采访了东京电视局。

“我们已派出了以技术为中心的局内调查团去英国的电视委员会BBC，美联邦通迅委员会学习研究。另外，我们准备健全体制加强对动画的检测。有关《口袋妖怪》的播放问题，我们正在等‘民放联’等调查机关的结果，根据结果再决定是否播放”。

尽管如此，在日本还是有许多人期待着这部的重放。

▲这是当时出现问题的画面。



▶好可怜的比卡修。

决定明日!DIABLO!

使用网络，电脑上最大的可4个人玩的动作RPG《DIABLO》将由任天堂64、PS、土星发售。让我们问问在海外负责PS版的人吧:

“由于取得了PS、土星的版权，所以估计今年就可以发售，海外版，PS版的开发进行得相当顺利，估计3月份就可以发售。”

PS版，最大能几个人一起玩呢?

▲电脑画面，有关对战机能，暂时保密。

64DD!将会如何?!

64DD现在正备受瞩目。在去年11月虽有消息说会在今年6月发售，但以后一直未有详细的信息报道，究竟是怎么回事?为了了解具体情况，我们询问了任天堂，结果是……!?“64DD主体已完成，组合程序也完成，只等着进入市场，与64DD同时上市的《口袋妖怪》也正在研究中”。

另外，又问了问是否会变更发售日期。

对方很坚决地答道“决不会变更!”

与电子游戏软件有关的条例

97年10月东京的青少年健康成长条例有所更改，电子计算机程序，还有记录数据的CD也包含在了条例当中。而且，对于游戏中色情、暴力的场面加以限制，对以往游戏中的这些场景，一定要取消。

“改正青少年健康成长条例后，一定要遵守条例，此外，伴随条例的改正，世嘉决定采取一些新的伦理规定。”

“由于SCE公司设置了自己的伦理规定，所以他们所发售的软件适用于条例规定。”

不过，目前还未有因此问题而被批露的软件。

爱不释手的感觉天天有！！

预计九八年四月内面向全国发行

为你展现一片精彩的天空
揭开游戏世界神秘的面纱

随书将附赠
精美画册月历！

《电子游戏典藏本》即将面市！！

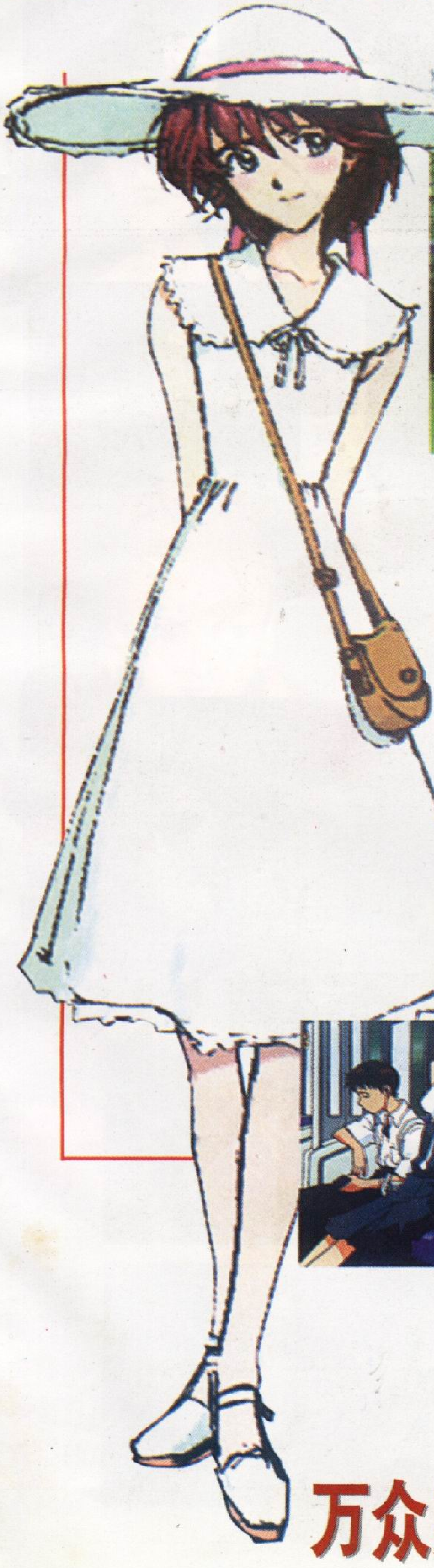
一本真正全面介绍电玩文化的书籍
她可以勾起你甜蜜的回忆，带给你美好的憧憬！

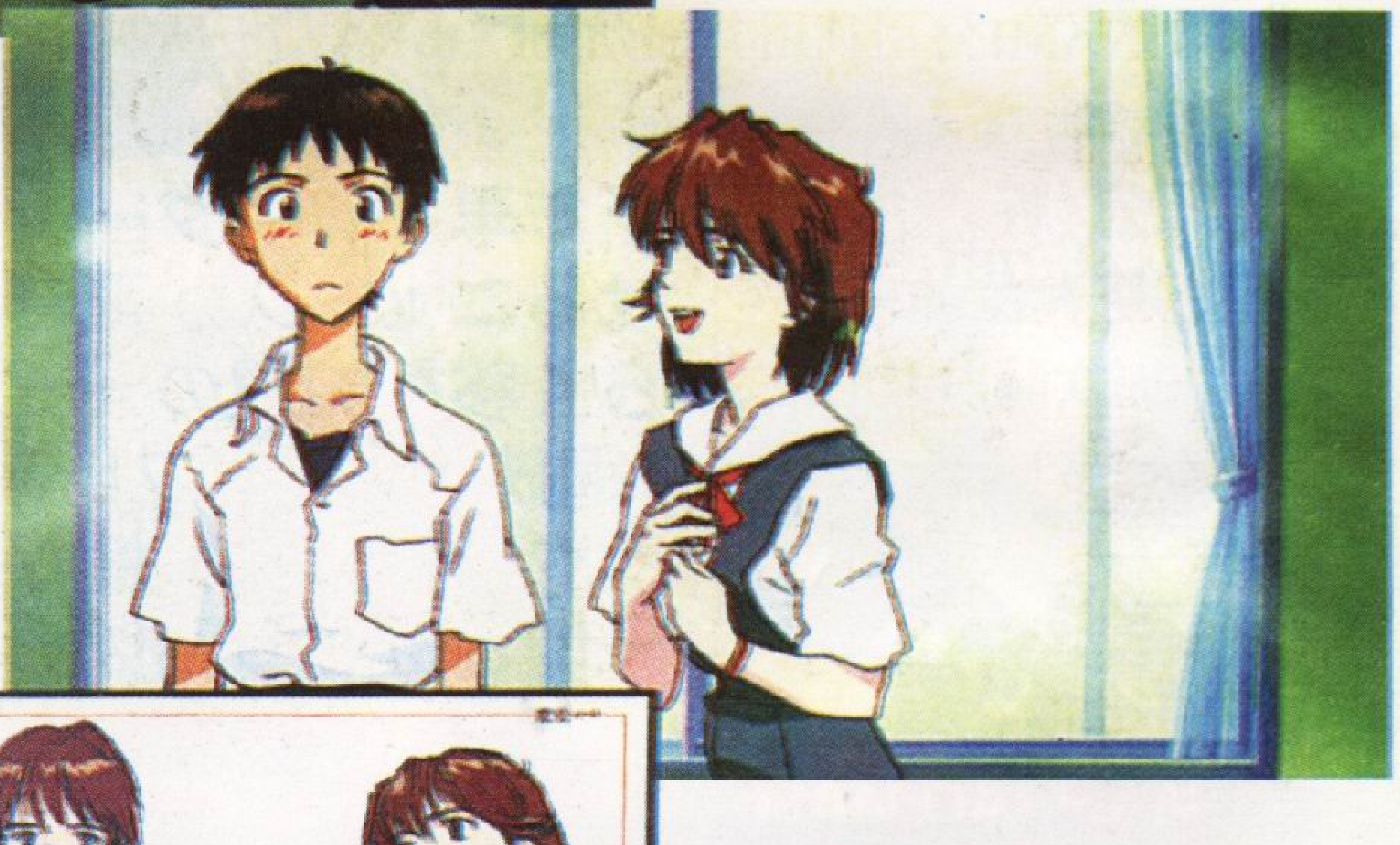
请期待四月里的那一天——
一个惊喜、一次惊梦在等待着你！！！

新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION

机种：SS、PS　类型：AVG　厂商：SEGA/GAINAX　媒体：CD-ROM

钢铁之女友





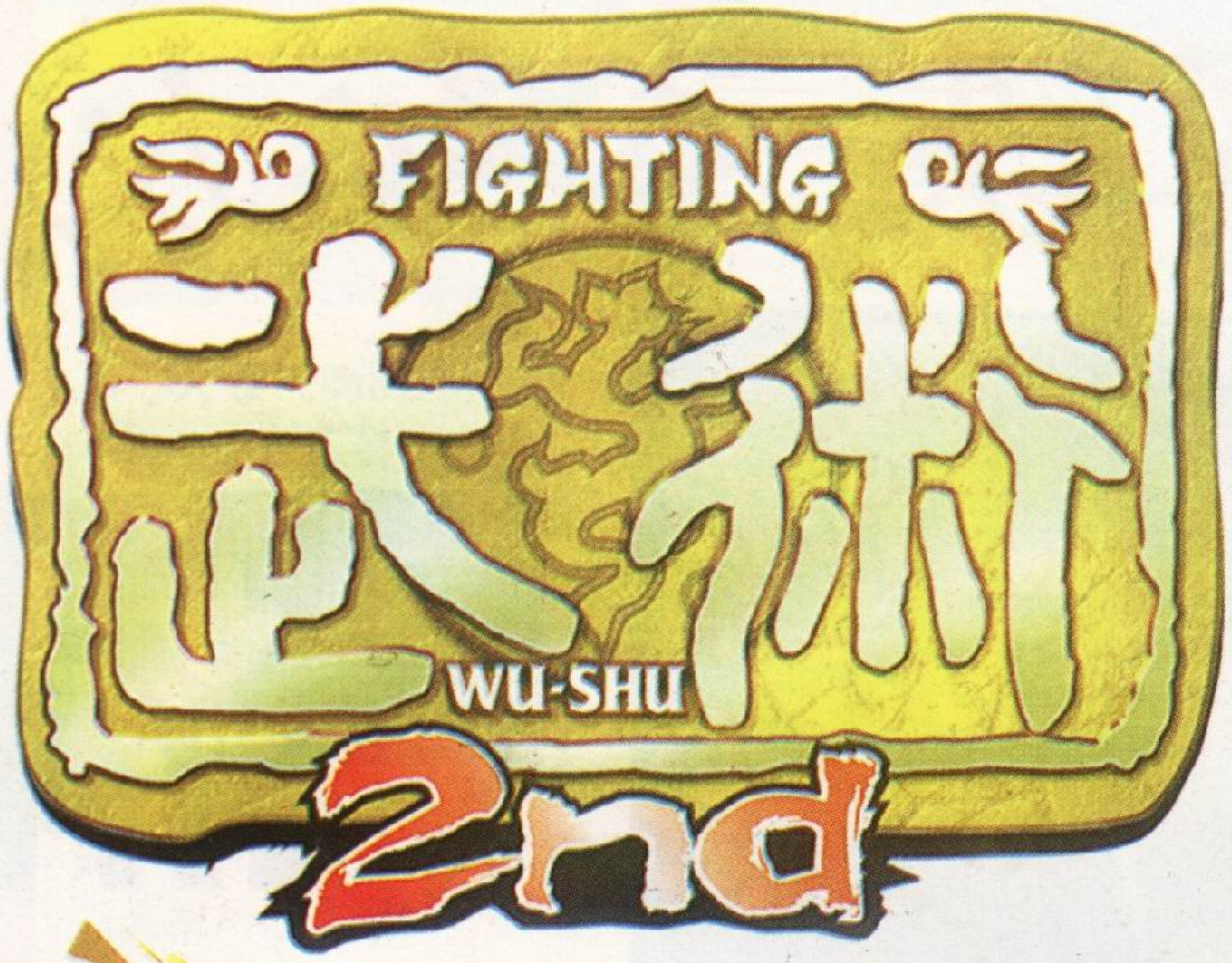
雾岛玛娜

公元2015年

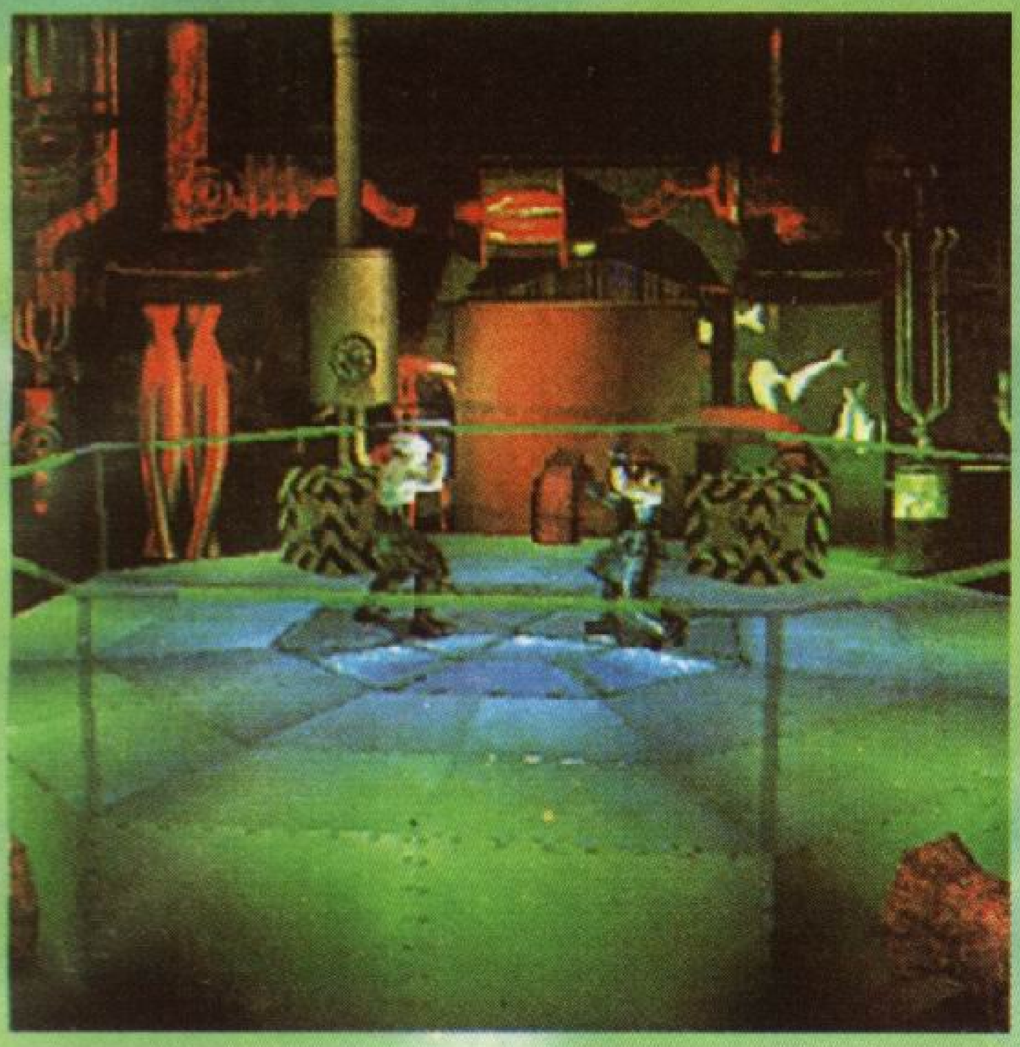
万众期待的PC佳作终于决定移植到次世代！

武术～第2次冲击

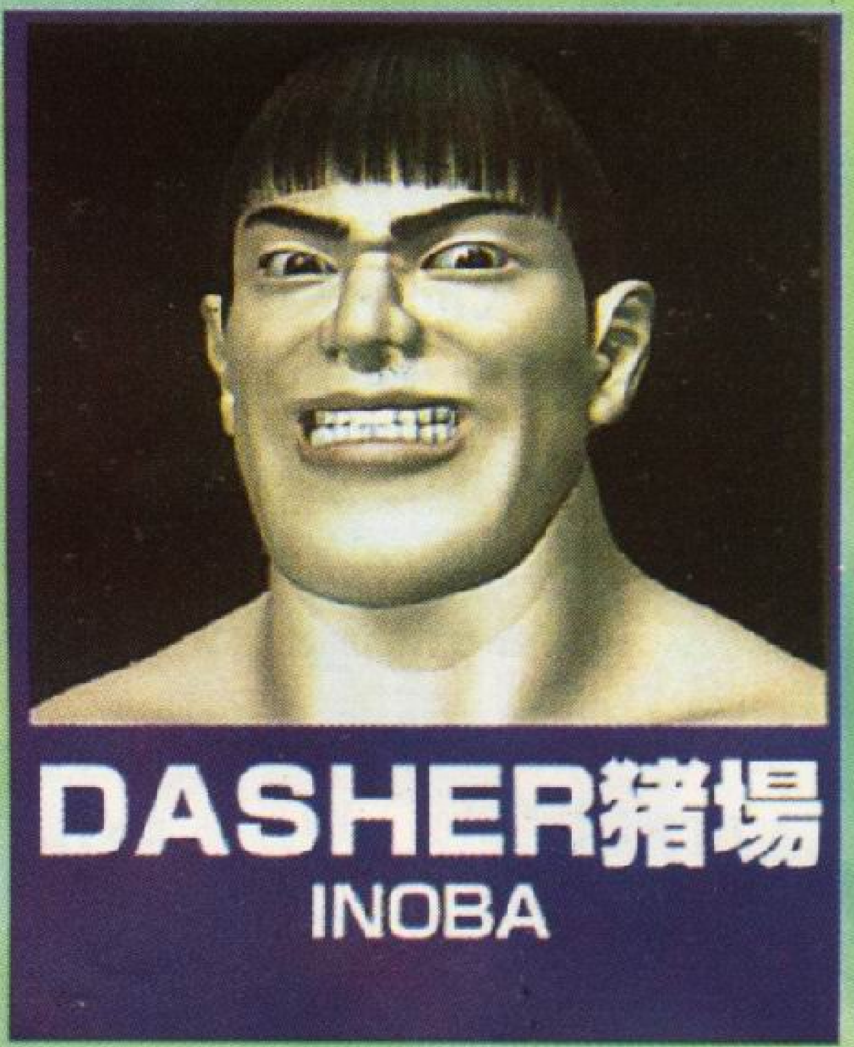
机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：KONAMI

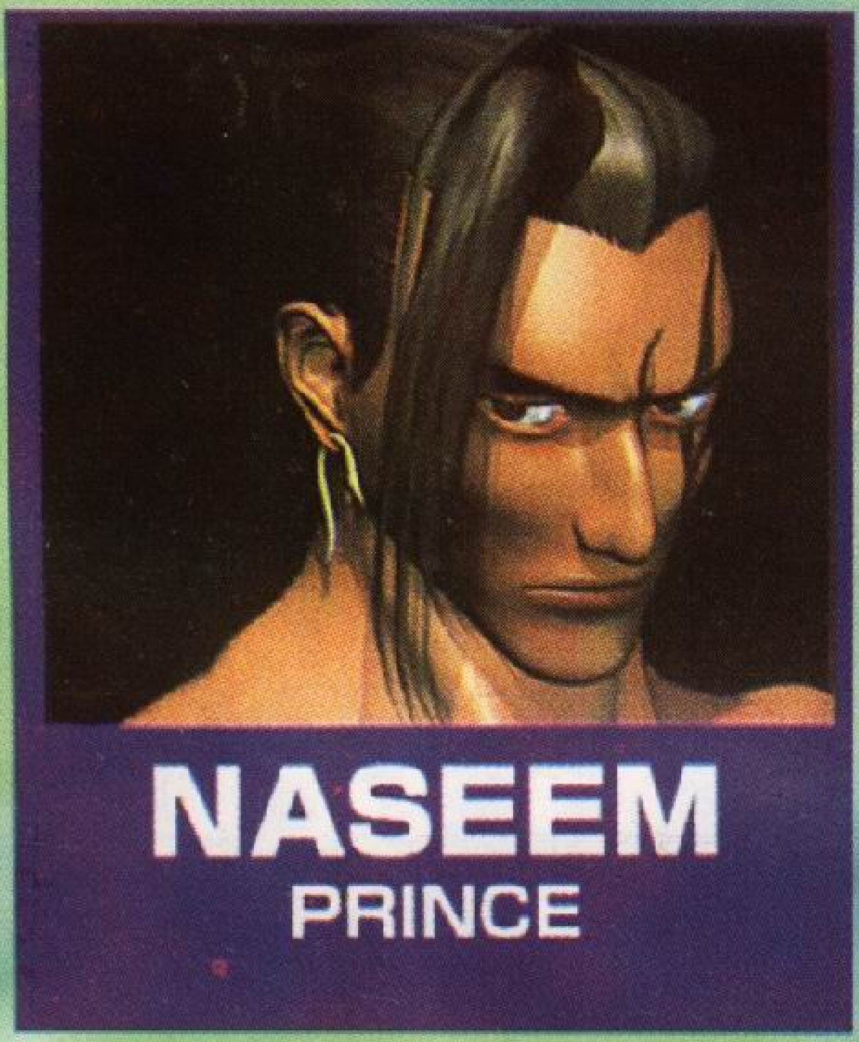


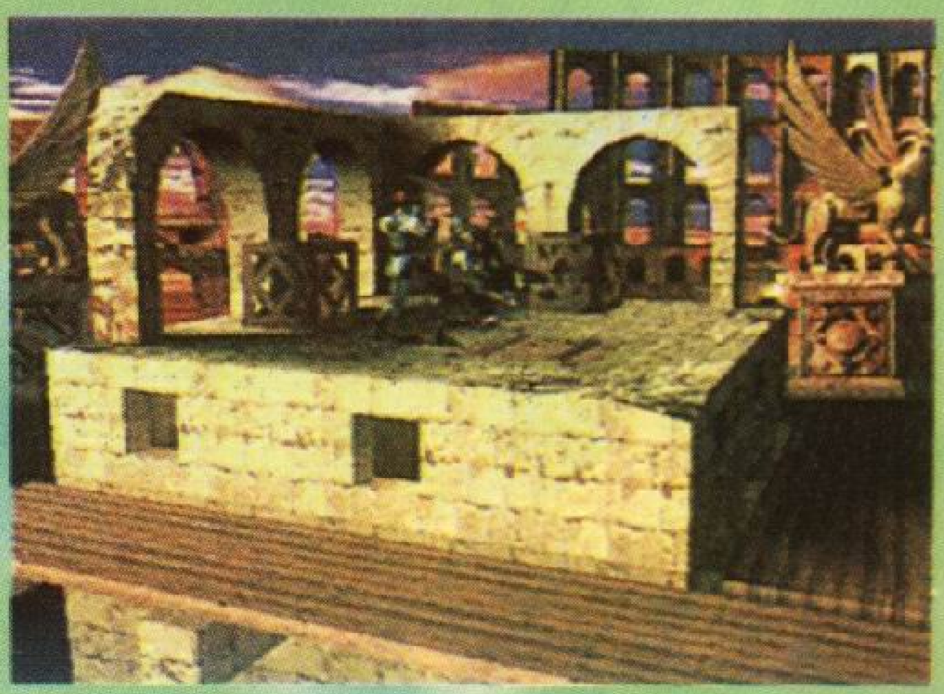
KONAMI公司利用其强劲的COBRA基板所制作的3D对战游戏《武术》在玩家中褒贬不一，而本作正是其改良版。“第2次冲击”基本上修正了前作的不足之处，在细节的处理上更为周到，因而实际对战时的感觉也较以往优秀了许多！



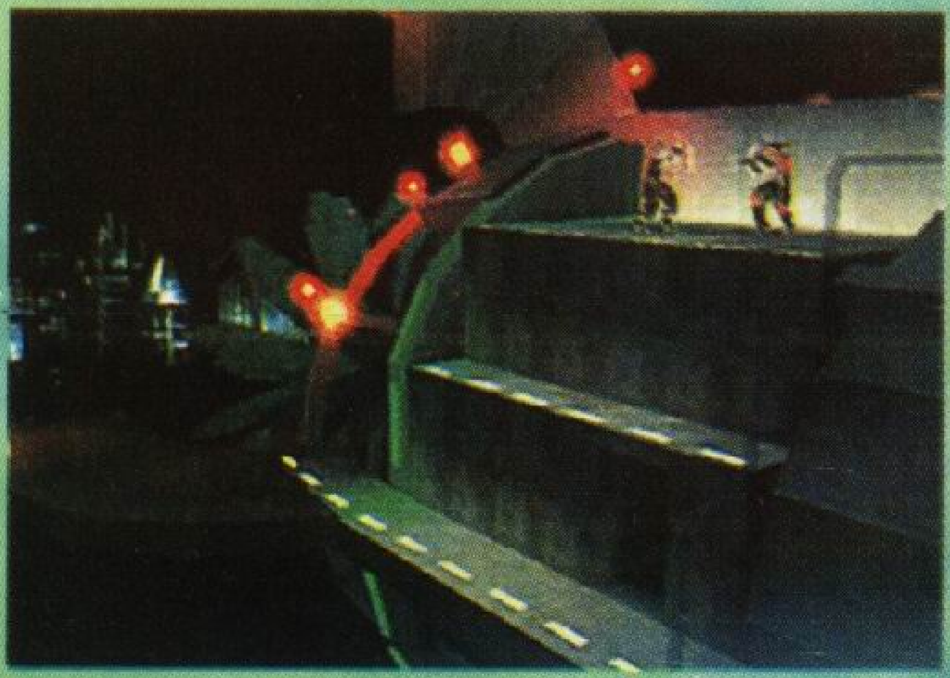
SQUARE公司自从涉足RPG以外的领域以来，迭创佳绩，其格斗类型的几款作品如《TOBAL 2》、《武士道之刃》等均深受好评。现在，该公司又与NAMCO联手推出了这款《野心之战》。制作组主要是曾设计制作《TOBAL 2》的原班人马，其实力足可令人放心。

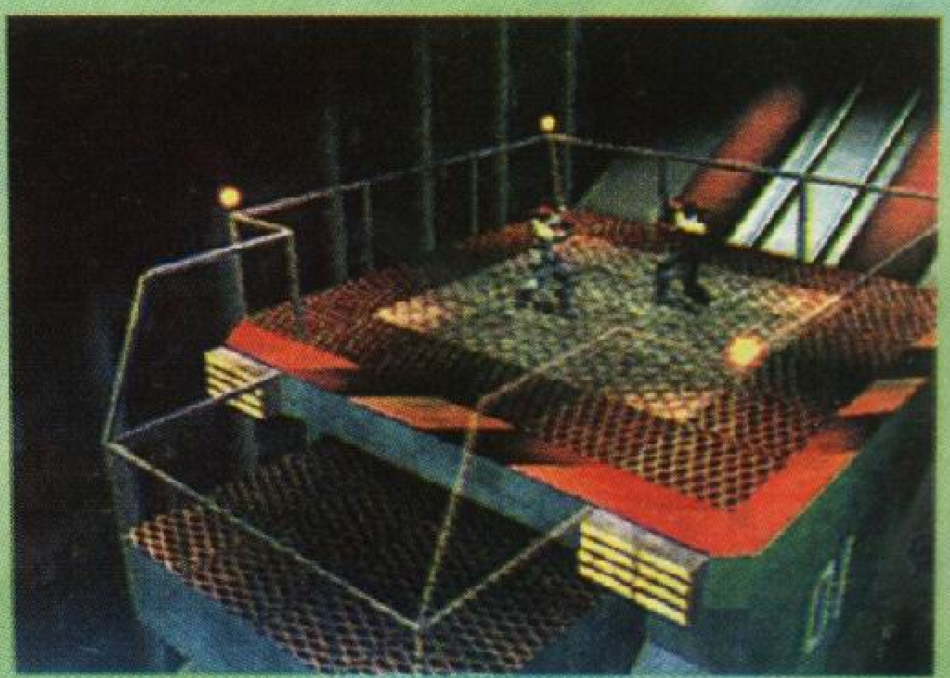


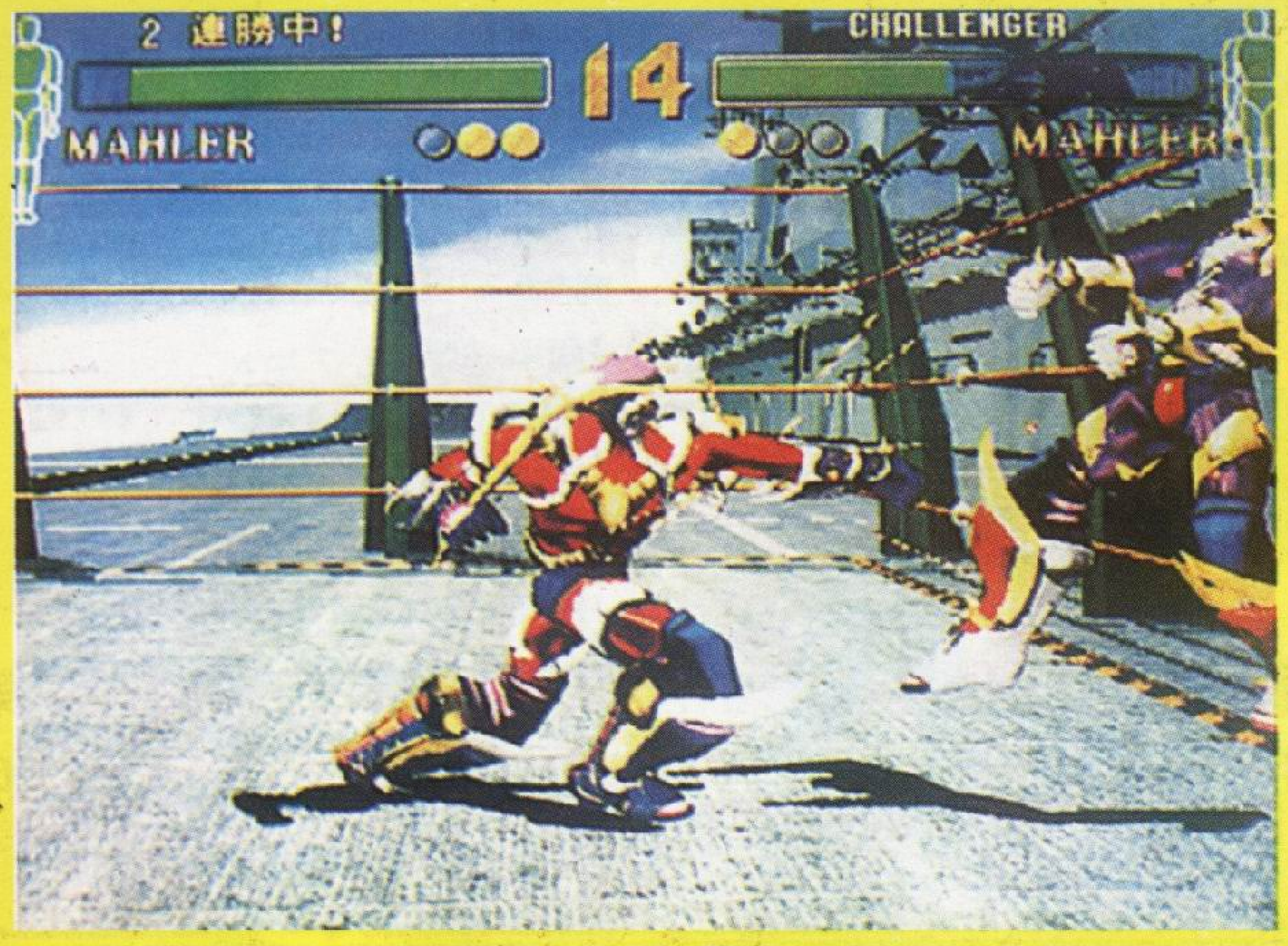




本作战斗的舞台极为广大，角色可自由移动，流畅的操作和逼真的动感都让人真切的感觉到这才是真正的3D格斗游戏！



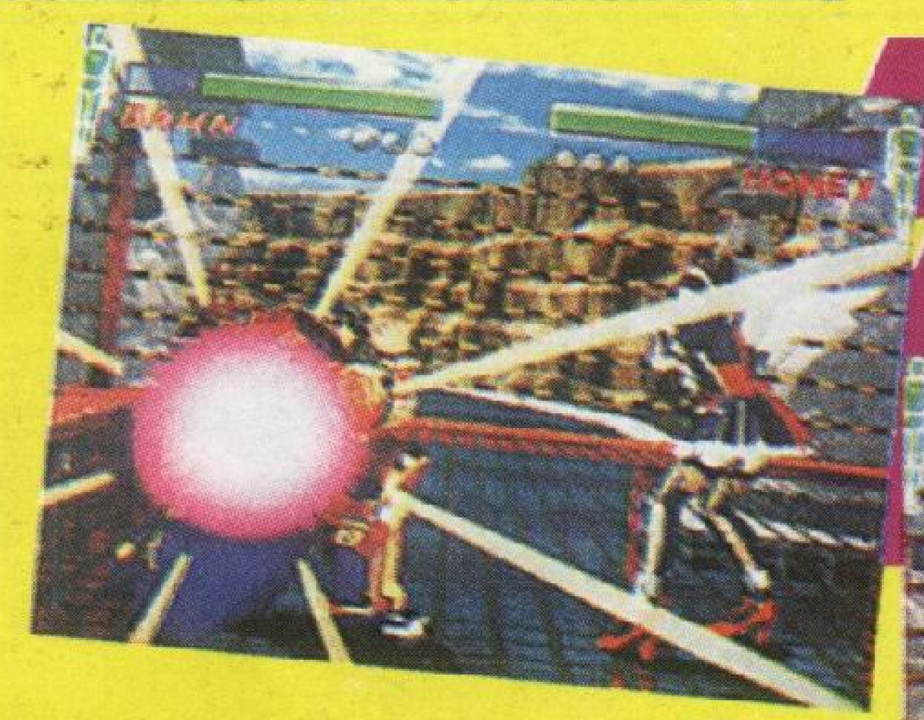




FV2
FIGHTING VIPERS 2
格斗之蛇 2

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：SEGA

大人气的3D对战游戏“格斗之蛇”终于推出了第二作，其画面比上一代提高了许多，此外又加入了新的系统，如可用防御来弹返对手攻击的“GUARD & ATTACK”等。登场人物方面除了前作的8人外，又加入三名新角色，他们分别是艾米、查理和马拉。



BEN的大技“仁义激斗破”威不可当，还可转化为下段技，此时对手可用“GUARD & ATTACK”来进行防守反击。

防守

反击

超级终结技

这也是本作新加入的系统，称之为“超级KO技”，用此技来结果对手便会出现特殊画面。

EMi
艾米

CHARLIE
查理

MAHLER
马拉

江苏省徐州市天马游戏专营连锁店

业务贯通南北　实力雄霸华东

本公司是徐州地区最大的游戏专营连锁店。以质优、价廉、发货迅速为全国玩友服务，信誉第一是本公司的宗旨，同时本公司现以第一手的超低价格大量批发土星机、索尼机及周边软件，欢迎各地经销商前来我处洽谈业务。

原装世嘉土星机（原装手柄、AV、电源线、可直读 IC、电池、原版游戏一张）1080 元
原装索尼 PS 机（原装手柄、AV、电源线、可直读 IC、原版游戏一张）1350 元
任天堂 64 位机（送原装卡带一盒）1300 元
GAME BOY 手掌机 + 原装电池死节 310 元（需购卡）
豪华超薄 GAME BOY 手掌机 + 原装电池 2 节 420 元（需购卡）
彩色 GAME BOY 手掌机（送三个卡）680 元
16 位世嘉彩屏掌机 650 元
16 位世嘉机 2 型（台湾产）180 元（需购卡）

游戏配件				
	土星组装手柄 30	土星 4M 加速卡（送盘）110	PS 组装手柄 30	PS 密技盒 110
	土星原装手柄 80	土星 1M 加速卡 65	PS 原装手柄 80	PS 金手指 190
	土星原装记忆卡 140	土星 4 合 1 金卡 120	PS 原装记忆卡 120	世嘉 6 键小手柄 20
	土星枪（原）160	土星 2 合 1 金卡 110	PS 组装记忆卡 65	PS 原装光头 180
	土星电影卡 2.0 版 650	土星原装金手指 90	PS8M 记忆卡 130	土星原装 JVC 光头 180
	土星制转 65	土星对战线 35	PS 枪 80	GAME BOY 摇杆 15
	土星无线遥控大遥杆 210	土星机 S 端子线 30	PS 电影卡 680	GAME BOY 放大镜 20
	土星鼠标 180	土星大摇杆 180	PS 制转 65	GAME BOY 电源　皮套 15
	土星分枪叉 140		PS 无线遥控摇杆 210	GAME BOY 对打线 20
			PS 对战线 35	
			PS 大摇杆 180	

新到土星新款游戏三百余种、PS 新款游戏三百余种，并配有大量周边设备、游戏软件、港台电玩书刊、游戏海报、大幅游戏挂布、电子宠物。世嘉、GB 对应卡带数百种，欢迎函索、电询各种详细目录，来函请写好回信地址，附加回邮邮费即发。本公司所售产品一律保证质量，一个月之内出现质量问题凭发票可调换。

地址

大马路店　　戏马台店

注：原西区店现已搬迁至戏马台店，请玩友相互转告

大马路店

地址：江苏省徐州市大马路 164 号
（乘 1 路、3 路、公交车到人民商场下车）
电话：(0516)3753706
邮编：221005
邮购热线：3753706(0516)传真
联系人：刘小姐、蔡先生

戏马台店

地址：江苏省徐州市解放路 71 号
（乘 19 路公交车戏马台站下）
电话：(0516)3810028
邮编：221005
批发热线：(0516)3810028
手机：(0516)9619596　联系人：杜江

注：以上价格不含邮费，由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，以电询为主。

电子游戏与电脑游戏

九七年下半年合订本

已隆重上市

你买了没有?!

"集刊标 中大奖"的最后机会!

仅需

28元

本书中附有97下半年所有刊标，快将刊标集齐寄来，你将获得前所未有的机会，意想不到的好运在等待着你!!

邮购地址:西安市雁塔路南段11号

现代电子技术发行部

邮编:710054

咨询电话:

029-3286978

重要启示

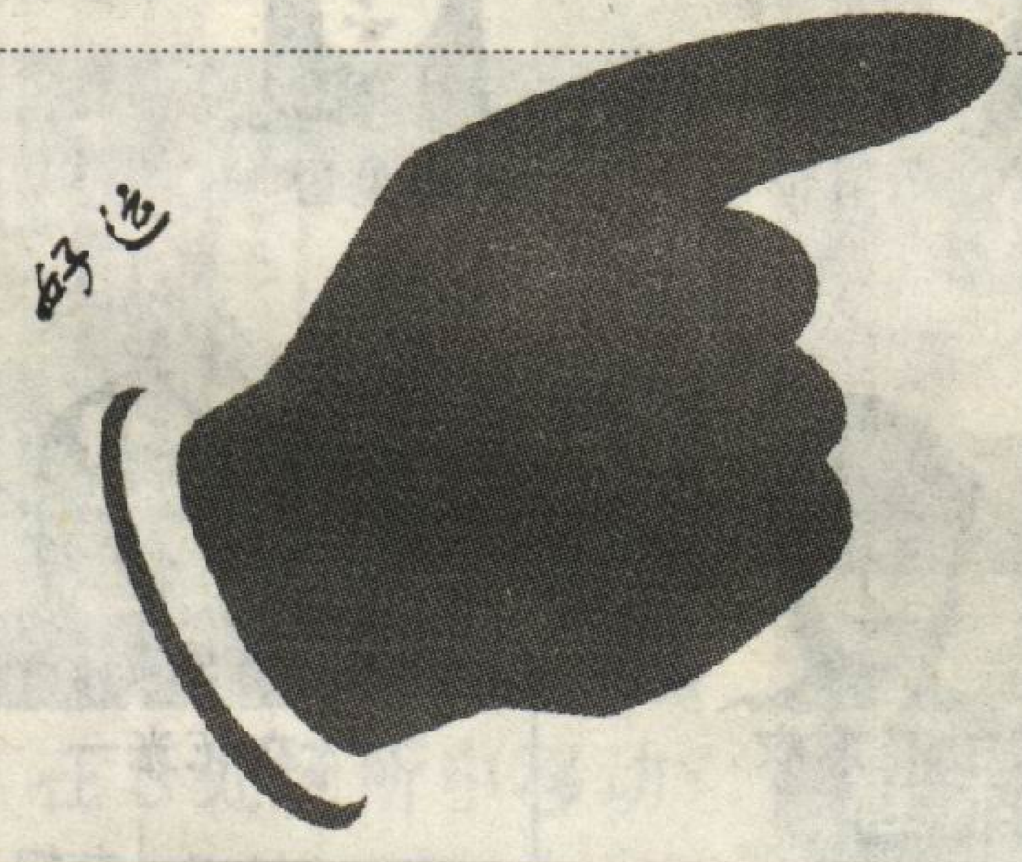
97年最引人注目的“集刊标　中大奖”活动已接近尾声，现将参加抽奖的办法公布如下：

①集齐 1997 年全部刊标的读者将刊标剪下，按顺序排列粘贴好。

②将贴好的刊标于 1998 年 5 月 10 日（以邮戳为准）以前寄至：西安市雁塔路南段 11 号

邮编：710054

③信封上请注明“集刊标 中大奖”字样。



快将合订本中的刊标剪下寄来，你将可获得更多的机会——把大奖搬回家中！

电子游戏与电脑游戏
97 年上半年合订本

定价：28.00 元

自从本刊今年年初推出“集刊标　中大奖”的活动以后，在广大读者中引起了热烈响应，其程度是我们始料不及的。许多读者反应因为某些原因没有买齐我们上半年中的所有杂志，所以无法参加“集刊标 中大奖”的活动，为此我们曾经在杂志中保证过“一定会有补救措施”，这就是《97 年上半年合订本》的提前登场。

在这次的《97 年上半年合订本》中汇集了 97 年上半年杂志的所有内容，并且还会把上半年中的“刊标”全部奉献给热心的读者。另外，这次刊标将以独立页的形式出现，不会影响到本书的收藏效果，而且就算是集齐上半年杂志的读者也可用合订本中的刊标，这样就不会破坏杂志的整体效果。

本书汇集 97 年上半年杂志所有内容（不包括广告），大 16 开本，400 页，印刷精美，质量一流，封面经重新设计（见左图），采用高级进口铜版纸，实为收藏之珍品！

邮购地址：西安市雁塔路南段 11 号
现代电子技术发行部　邮编：710054
咨询电话：029－3286978

金田一少年的事件簿~星见岛悲哀的复仇鬼~

●机种:SS ●厂商:HUDSON ●类型:AVG ●媒体:CD-ROM

向金田一发出挑战的两名游戏者,究竟谁胜谁负呢?

立花由布被杀,从而诞生两个复仇鬼

卓也本来向演艺界名人立花由布已决定结婚,但突然有一天某杂志揭载了一些秘密的照片,立花由布在调查此事的途中突然身亡,警方宣布立花由布是自杀,阿佐桐卓也与桂木奈绪并不相信这是真象,便在假休期间借前往星见岛借旅行的机会决定将此调查个水落石出,并向真凶展开复仇。

阿佐桐卓也

DATA

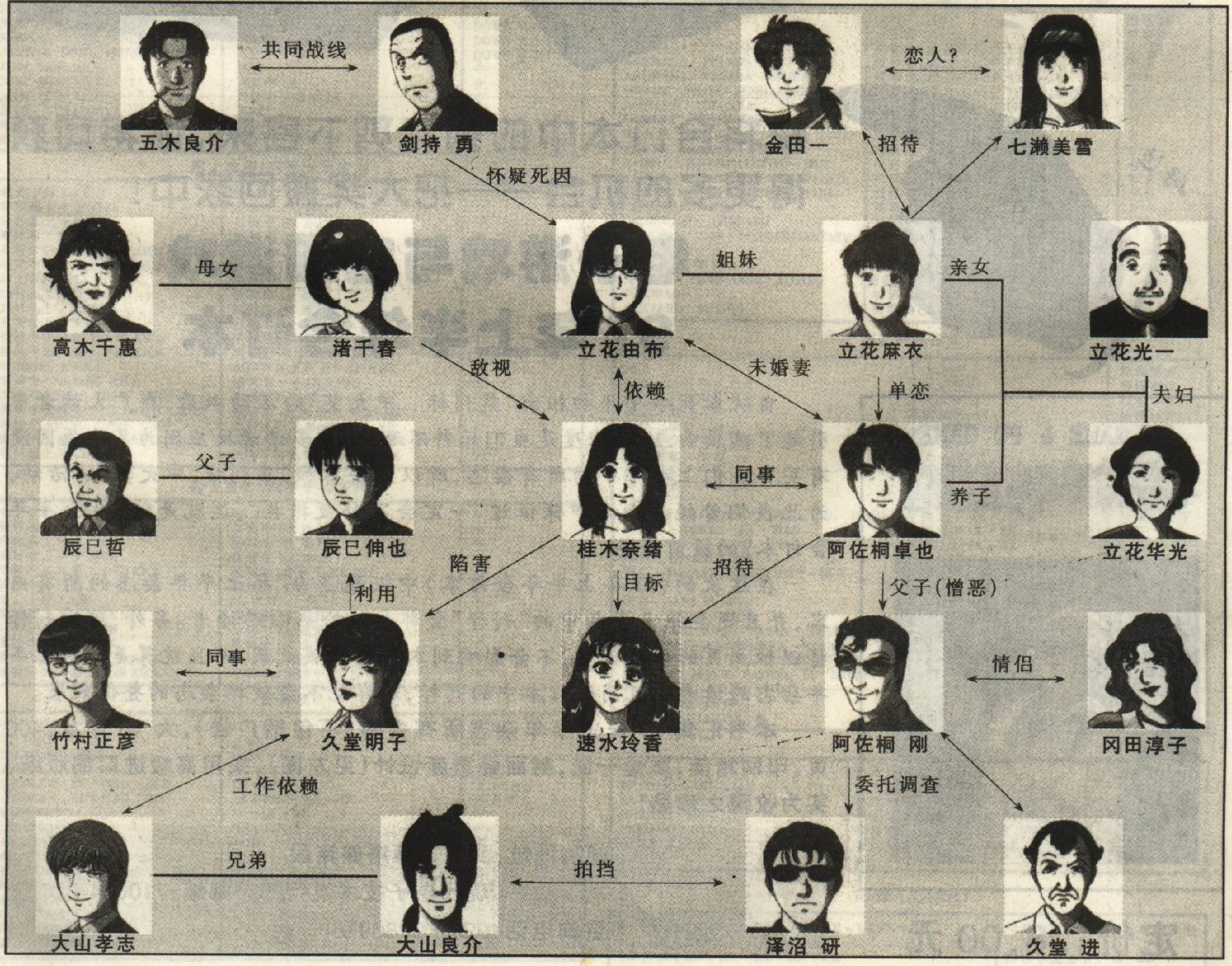
年龄 27 岁,父亲阿佐桐经营着一家综合病院,卓也一直生活得十分不自由,自从母亲病故,父亲再婚后便离家出走,使其个性也十分冷酷。

桂木奈绪

DATA

年龄 20 岁,自幼生活在孤儿院里,生活十分艰辛的她一直对自己的未来人生十分看重,随后由立花由布介绍进入到艺能界。

人物关系图



Prolog 从立花由布的死而进入到游戏中

由于立花由布的不明死因，玩者所使用的两名不同角色会分别进行游戏，在游戏中会出现各自不同的选项，如果不谨慎考虑的话，很容易就会GAME OVER。

卓也编 审叛之使徒 阿佐桐卓也

A. 回忆

当卓也回想起4月24日的下午，她约了未婚妻立花由布，在咖啡馆中闲谈并送给由布一条项链作为订婚的信物。这条项链实际并不简单，其中隐藏着星见岛的秘密。

选择顺序为：

(A:“自分の体も心配しろと”)

(A:彼女はそこまで“なお”を信じているのだ)

(B:本当にでっちあばなのか)

(B:もっといいものもちうかち)

(B:カラダ)

B. 在3处场所中移动

此时卓也在由布、桂木奈绪和自宅来回移动，并取得了一些珍贵的情报。

C. 到底谁杀害了由布呢?

在饮茶店中遇到警官剑持勇，从他那里又听到了一些消息，得知死者颈部又被项链勒伤的痕迹，从而得知死因有可能与项链有关。

游戏开始

7/25 6:00AM 客船甲板

4/24 3:20PM 饮茶店 A

5/10 0:27AM 自室

病院

自杀现场

自室 B

桂木奈绪的房间

由布的部屋

6/6 3:33PM 饮茶店

自室

SAVE POINT

7/25 6:00PM 客船甲板

奈绪编 复仇之歌姬 桂木奈绪

工作了一天的桂木奈绪正要好好休息时，忽然辰巳伸也登门拜访，正要开门时他却又走掉了。此后便经常受到某些人的骚扰。

A. 两个月后

在地下铁中遇到了一个假扮伸也的男孩。

B. 疑犯久堂明子

为了追赶少年进入到饮茶店，偷听到两名警官正在谈论关于自己丑闻的事情，以及由布自杀之事，并得知把奈绪丑闻宣扬出去的是一个叫做久堂明子的女子。

(A:私は读んでいた杂志を握りつぶした)

(B:これ以 ,谁にも迷惑をかけたくなかった)

(B:私はヌード写真を出して,芸能界へ复归しょうと思った)

(A:私は近くはあった饮茶店に彼は入ったのではと思った)

(A:私も2人会话に闻き耳をたてた)

(B:この警部は由布さんは自杀で死んだんじゃないと)

(A:いったい、どんなんな人たろう)

(B:私は理由らしきのを必死で考えた)

(A:名前からすると“女性ライター”)

(B:私、コーヒーのオカワリをもらい、もう少しぬすみ闻きすることにした)

(B:私をワナにはめたのは“久堂明子”)

C. 决定复仇

奈绪决定女扮男装以直木桂一的身份前往星见岛。到了下午奈绪来到码头便遇到了金田一、美雪以及麻衣。和他们交谈完之后，偶像歌手速水凌香也会出现，并一同前往星见岛。

4/16 1:20AM 自室

4/17 9:40AM 自室

SAVE POINT

6/6 3:12PM 地下铁车内 A

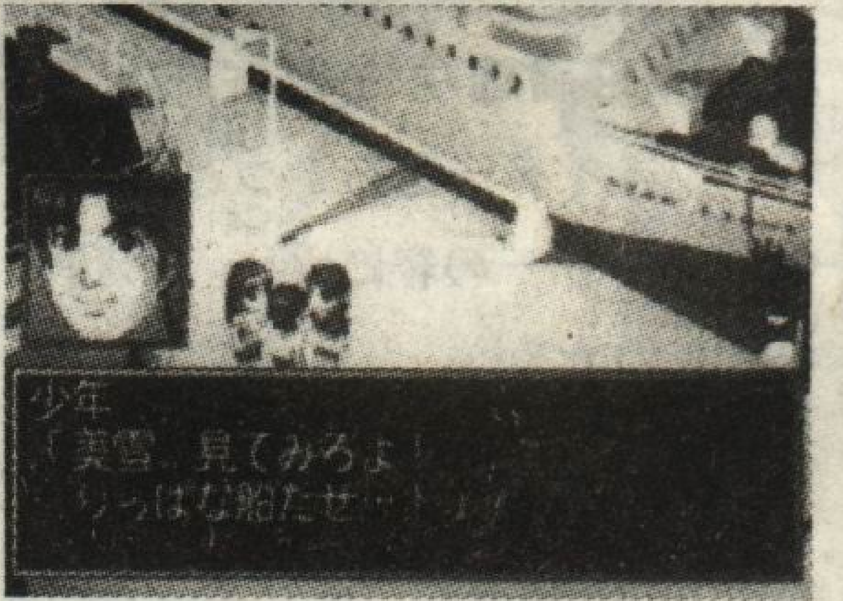
6/6 3:33PM 饮茶店 B

6/6 11:45PM 自室

SAVE POINT

7/25 5:40PM 自室 C

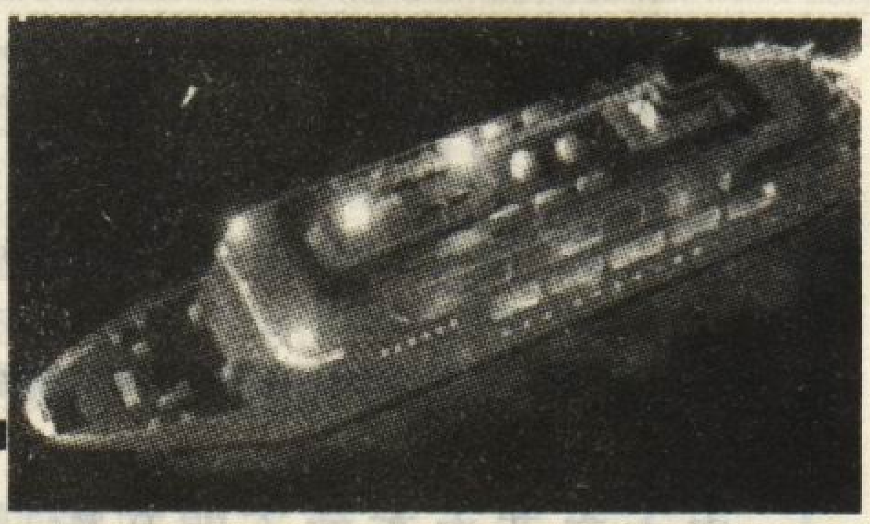
7/25 6:00PM 客船甲板



客船上开始复仇

奈绪与卓也在客船上就可展开复仇行动。

豪华客船 为了不同的目的而进行各自的复仇行动



奈绪编 复仇从此开始

在客船上,虽然已开以展开复仇行动,但并不是轻而易举，要经过周详的思考和筹划方可实施。如果一时不慎被人发现,游戏就会结束,所以一定要分析得来的情报是否可靠。

A 相遇

在船上遇到了卓也,他邀请奈绪一同前往酒吧,在途中又碰上高木千惠和渚千春母女两人,不过他们并没认出奈绪已经画装。随后两人返回船舱,而奈绪便前往酒吧。

游戏结局 1

当与渚千春和高木千惠对话时如果选择"イアミを言う",此时游戏便会自动进行并直至结束,但并未能完成自己的目的。

B 发现凶器

在酒吧中,奈绪成为了一名职员,很快便和柜台前的客人谈了起来,并发现这三人之中就有久堂明子。随后奈绪又被派去将冰块打碎,这时便想到以冰锥为凶器。

此时的正确选项应为:

(B:"ウエイターはちょっと")

(A:カウンターの客に话しかける)

(B:この女が)

(B:あんまり话しかけていると、逆に疑われるのでは)

(B:冰で凶器が作れないだろうか)

(B私は"歌月"に出会ったのかと思った)

C 被对手杀害

在通路中遇到了一个名叫矢追的胖子,他是奈绪的拥护者,不过此时他也没有认出男扮女装的奈绪,当奈绪正要返回自己的房间时,又遇到了一个和伸也十分相似的少年,尾随他来到甲板上。

正确选项应为:

(C:"久堂明子"について考えた)

(A:"大山孝志"について考えた)

(B:"竹村正彦"について考えた)

(B:いや、2人の利害关系か一致してるからだ)

(B:私はとりあえず、バーに行ってみることにした)

(A:例の"ニセ伸也"だ)

奈绪编〈豪华客船上〉

	时间	场所	出现人物	
7月25日	6:00PM	甲板	ちはる・ちえ・卓也	A B
	7:09PM	酒吧	明子・正彦・孝志・いつき・剑持	
	8:12PM	酒吧	金田一・美雪・卓也・麻衣・玲香	
	10:29PM	自室		
7月26日	0:07AM	大厅	ちえ・剑持	
		酒吧	つとむ	
		通路	ニセ伸也(幸夫)	C
	0:20AM	甲板	明子・正彦・孝志・幸夫	
	1:01AM	自室		
	6:30AM	自室		D
	4:47AM	调理场		
	7:42AM	食堂	金田一・美雪・玲香	
	8:00AM	食堂	明子・正彦・孝志・幸夫	

D 用毒药复仇

第二天早晨,因为奈绪现在是职员的身份,一清早便去厨房帮忙,而出门前她也带上了行礼中的毒药,好用来报复来到了餐厅,奈绪就被仍未睡醒的金田一抱住。但由于现在是女扮男装,所以并不能作出太大的反应。

不久久堂明子以及同事也赶来吃早餐,本想在咖啡中下毒,但转念一想这样一来反而使自己成为最大的闲疑人,因此打消了这个念头。

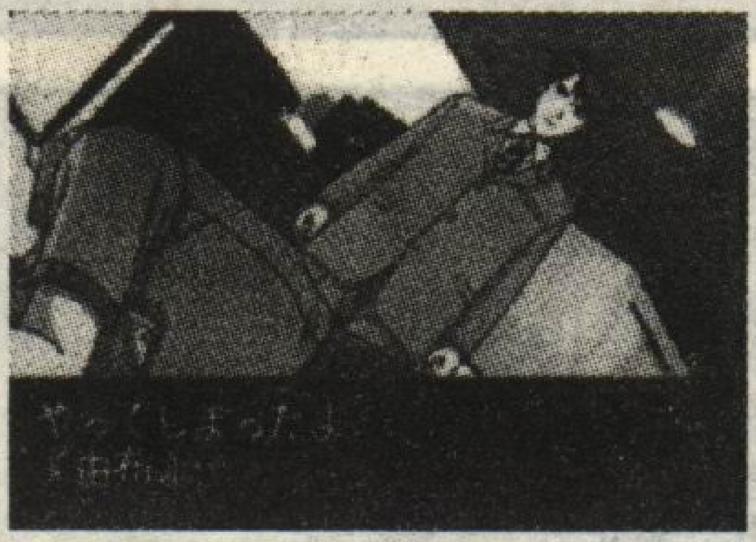
正确选项应为:

(B:私はビンをぱケットにひそませた)

(A:私は思わず悲鸣をあげそうになった)

(B:私は"毒药"を入れるのを思いとどまった)

卓也编　第1个目标泽沼研



卓也在客船上准备他实施的复仇计划，但在密度很高的船上，如果不仔细的策划，必然会被别人发现，所以要慎重、慎重、再慎重！然而第一个目标也就是泽沼研了。

A 前往船长室

正确选项应为：

(A:何をしようと俺の胜手だ)

(A:仕方ない、これからすぐに行ってこよう)

(B:あのヤマトタケル传说の)

B 回到自室

正确选项应为：

(B:いや、そうとはかぎちない)

(B:"久堂明子"が"あの人")

(B:カタキをとってやることだけだ)

(B:气にすることはなさそうだ)

C 复仇计划

来到酒吧，麻衣终于把他的朋友介绍给卓也认识，而卓也也把奈绪介绍给金田一认识，随后几人便在一起聊天，卓也前往船长室找备用钥匙。

D 考虑后再行动

正确选项应为：

(B:子供といっても高校生だ少しめるかも乐)

(B:"イベントプロデューサー"を演じきらなくては)

(B:すこし考えてみるか)

(B:ライトかこわれても走れる)

(B:ぜんぜんわかちない)

(B1:パイヤリながち、复誉计划をねることにした)

(B:コイツなら、"アニキ"のことを知っているかも)

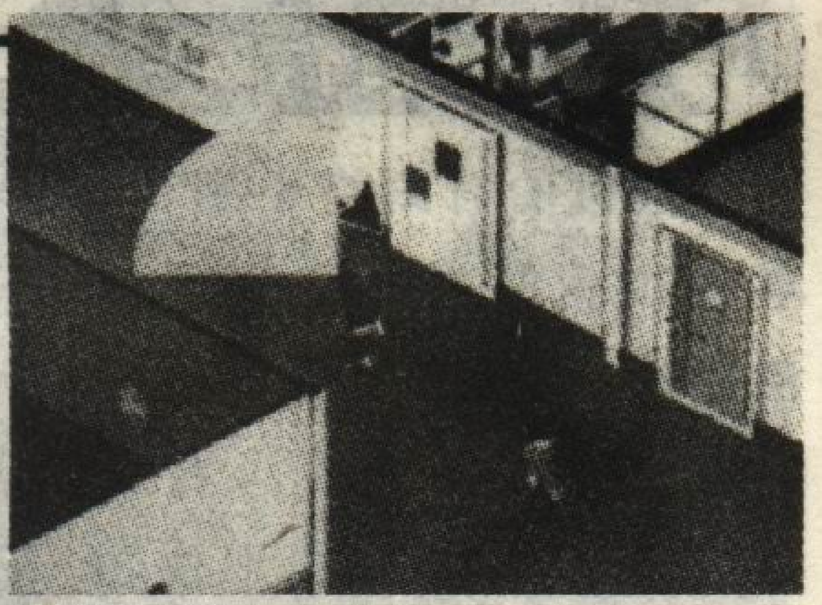
(B:"气をつけたほうがいいぞって")

(B:いや、オカマに深入りしてもしかたかない)

(B:イヤ、それは危险だ)

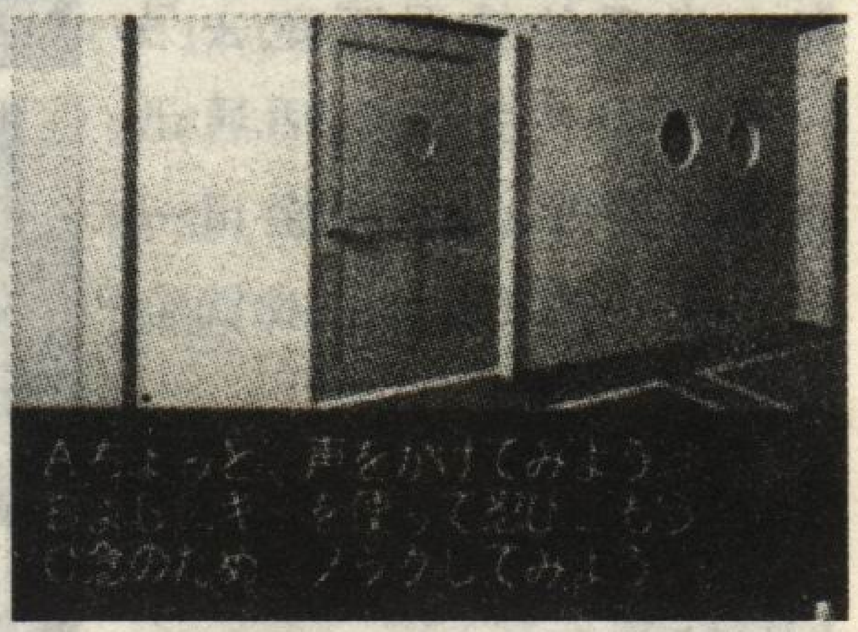
(B:"由布のカミ"を思い出していた).

E 不要被发现



为了拿到安眠药而决定前往医务室，而在这期间一定不能被人发现，要与美雪保持一定距离，注意别被电筒所发出的光线照中。

F 向泽沼研下手



当取得安眠药后，便将此物放入灌装啤酒内，然后给泽沼研饮下。

正确选项应为：

(B:取り替えてもわからない。ということなのか)

(A:"辰巳哲"の恋人か)

(B:もう、眠っているたろうか)

(B:あのせる必要はないもう少し待とう)

G 寻找钮扣

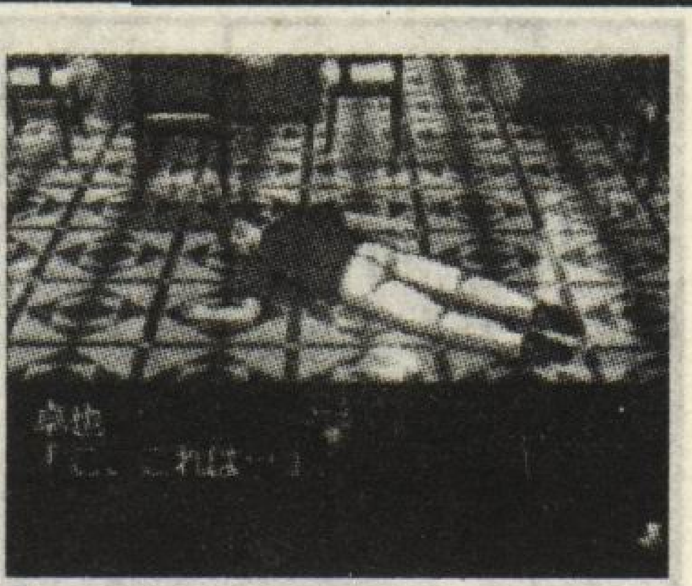
在餐厅遇到金田一，随后前往泽沼研的房间，从他的床底下发现了衣服上的钮扣。

卓也编〈豪华客船上〉

	时间	场所	出现人物	
7月25日	6:00PM	甲板	桂一·金田一·美雪·刚·淳子	
		甲板	光一·华江·麻衣	
		船长室	船长	A
		通路	金田一·美雪·玲香·ちえ	
		通路	研·良介	
		自室		B
	8:12PM	酒吧	金田一·美雪·麻衣·桂一·玲香	
		酒吧	正彦·哲	C
		船长室	船长	
		辰巳哲的部屋	哲·明子	
		船长室		
		自室		D
		医务室	美雪	E
7月26日		泽沼研的部屋	研·良介·明子	F
		自室		
	1:30AM	泽沼研的部屋	研	
		自室		
	7:20AM	自室		
		食堂	良介·光一·麻衣·华江·金田一·美雪	
		自室		
		泽沼研的部屋	研	G
		自室		
		船长室	船长	

卓也编 7月26日～27日 开始向明子和良介进行复仇

客轮终于来到星见岛，不过对卓也来说，现在要考虑的是泽沼研的行李如何处理。在饭店内从直木桂一处得知久堂明子所住的202号房间的钥匙已经丢失，所以卓也决定前去调查一番。



	时间	场所	出现人物	
7月26日	10:06PM	自室	明子	A
		研的部屋	明子	
		廊下	美雪、麻衣	
		自室		B
7月27日	7:25AM	自室		
		研的部屋	明子	C
	8:00AM	食堂	良介、剑持	
		大厅	金田一	
	1:05PM	室内プール	麻衣、明子、ちはる、玲香、正彦	
		クアゾーン前	美雪、金田一	
	4:04PM	自室		
	5:52PM	クアゾーン前	美雪、金田一、剑持	D
		自室	支配人	
		大厅	金田一、剑持、明子	
		自室		E
	11:30PM	研的部屋	明子、良介	F

A 研的部屋

(B:いや、不自然だそのままにしておこう)
(A:キーを受け取つて自分が行つておよう)
(A:通路側の“ドアノブ”は回らないから开かない)
(B:いや、待てよ)

B 与明子联络

(C:“サイボークですよ”)
(A:この“イベントを成功”させたかつた)
(A:い、私え开はいてません)
(B:ハイ)
(B:きつと“传说”を利用するために用意したんだろう)
(B:“正体”をはぐらかそうとしてるに远いない)
(B:まあいい、おかげで“明子”をおどかしやすくなつた)
(B:いや、そはキクンだ)
(B:“纸袋”を“クローゼット”に隐した)

C 与警察相遇

卓也来到餐厅，先跟良介交谈了一阵，随后又去和剑持警官对话，又在大堂上遇到了金田一，卓也开始准备着下午的摄影会。

(A:自分の荷物をすべて持つて来たのか)
(A:ひとつ“モーニングゴール”でもしてやろう)
(A:部屋まで起こしにいこうか)

(B:まず“良介”から话しかけよう)
(B:いや、だかが子供じゃないが)

D 让美雪发现

卓也来到更衣室，穿起了蒙面人的衣服，准备已审叛使徒的身份去复仇。再此同时走廊中金田一、美雪和剑持正在来回巡视，此时不能被金田一和剑持发现，但却要却故意让美雪见 他，并留下事迹，随后返回自己的房间。

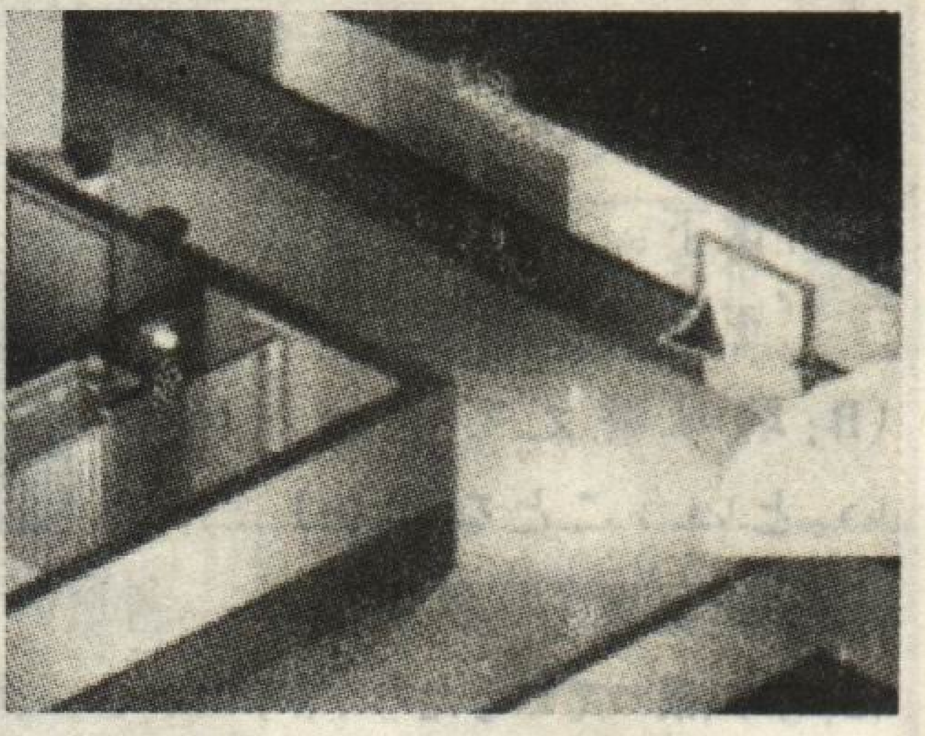
▲只能让美雪看见，千万不能被金田一和剑持警官发现。

E 回到房中

回到房间管理人就跑了进来，说警察已经进入到大堂，所以卓也也前往大堂。经过交谈后又返回自己的房间，并决定下一步向明子进行报复，然后将良介引来把罪证推到他的身上。

F 开始行动

报仇的时刻终于到了，卓也顺利的把明子引到泽沼研的房间，在趁他洗澡的时候将他杀死。随后又将良介引来，并在黑暗中把他勒死。随后卓也要做的是在没有人发现的情况下跑去另一个房间把关于电话通讯的证据消毁。如果被金田一或剑持发现的话，游戏就会结束。



(B:“心配”しなくても大丈夫だよ)
(B:“玲香ちゃん”を诱つたら)

(B:气になゐのは“审判の使徒”のことだ)
(B:问题はあの“金田一君”だ)
(B:よし、あの“诗集”を使おう)
(B:いや、“金田一君”の方がピッタリだ)
(A:谁だろう)
(A:早速“诗集”のことで骚ぎ出したな)
(A:“明子”から先に呼び出そう)

卓也编 7月28日 最后的目标“久堂进”、复仇终了

卓也的复仇顺利地进行，现在剩下的只有久堂进一个人了，决定报复的最终日是28日。由两种复仇方法，一种是从山上将其推至落悬崖，而另一种是用毒药，这回确定的方法为利用毒药把久堂进至于死地。

G 用什么方法

正如上面所说，有两种方法可以选择，但如果使用第一种方法从山上将他推落悬崖，会被在一旁的目击者发现，所以并不能选择这种方法。而要选择毒药这一方法最为妥当。

(B:“明子”は“研”と一绪にいると言おう)
(B:バズローブの帯て绞めよう)
(B:いや、やめておこう)
(B:これは“支配人”の役目だ彼に行つてもらおう)
(B:こうなつたら意地ても“支配人”に行かせよう)
(B:あとは“支配人”にまかせてロビーに行こう)

H 顺序很重要

泽沼研房间内明子与良介的尸体已经被发现，所以在后面的选项中要十分注意不能漏出一丝马脚，否则就会结束游戏。正确选项为：
“自分がいく”
“支配人に役目を让る”。

I 前往食堂

到了下午卓也来到大堂，在这里又碰到了金田一，并且他想到一个怀疑研存在的问题，故此和剑持一起前往食堂调查个究竟。而卓也回到自己的房间打电话给进，此时久堂进想要调换房间。

J 复仇完了

卓也通知管理人将久堂进转至明子的房间，随后把下了毒的酒放在房间内。当进来到房间中将酒喝下，令别人以为他因为思念女儿而自杀，到此复仇计划全部完成。

时间	场所	出现人物	
7:25AM	自室		
	食堂	孝志、正彦	
	大厅	いつき、进、支配人	G
9:50AM	研的部屋	剑持、支配人、金田一、美雪	H
	大厅	いつき、玲香、ちはる、金田一	I
10:46AM	自室		
1:26PM	大厅	金田一、剑持、いつき	
	自室		
	フロント	支配人	
	明子的部屋		J
	进的部屋	进	
7:12PM	自室	美雪、金田一、剑持	
8:28PM	大厅	玲香、ちはる	
	明子的部屋		
	大厅	剑持、金田一	

其它结局

当金田一前往食堂的仓库时，将大门关闭或将药下到酒中令立花一家喝下，都会是以失败而告终，属于BAD ENDING。另外还有在帮助麻衣时而发生另一种感人的结局，卓也向麻衣承认了自己犯罪的过程，并在电视中播出。

终于离开了星见岛

复仇终了的第二天，明智警视来到星见岛，同时得知卓也的父亲和新认识的女友淳子失踪的事情。

而在寻找他的时候有人发现卓也送给由布的项链居然在卓也父亲的住所。而金田一将项链打开时再用阳光照射，发现映出一首诗，根据诗中的指示来到一口井前。

在这里居然遇到了阿佐桐刚和淳子，突然间传来了一阵枪声，发现是在不远处的高木千惠吞枪自杀了，而在她的遗书当中她承担了所有的责任，这件事也就算是告一段落。

阿佐桐卓也顺利的完成了整件复仇行动，更瞒过了IQ高达180的金田一以及剑持与明智健吾两名警官。

▲通过阳光的直射，透出了项链中的谜，难道是与财宝有关。

▲复仇结束后的阿佐桐卓也在今后的人生中又会怎样呢？

奈绪编 7月26日~27日 向正彦进行报复十分困难

游轮终于来到了星见岛,在码头上奈绪以职员的身份将阿佐桐刚以及他的女友淳子的行李带去旅馆,来到旅馆的大堂看到卓也正和旅馆的管理人员交谈着什么,奈绪从管理人员手上取得地图后返回房间。

A 紧张的一刻

正确选项应为:

(A:私は"スケジユール表"を见た)
(A:これで彼等の部屋が理解できた)
(B:私は少しくつろごうと思つすた)
(B:"チャンスだ")
(A:私は"冷藏库"を调べた)
(B:"冰"は何がに使えないだろうか!)
(B:"とける"性质を利用して)
(B:いや电话は足がつきやすい!部屋の外でも调べてみるか)
(B:いや、それは危险なので他の施设を下见することにした)
(B:私は"クアソーン"を下见することにした)

B 前往仓库

(B:私は"女"なので女の水着には兴味がなかつた)
(A:私は"撮影风景"を见てみたいと思つた)
(A:私は彼女の"水着姿"に期待した)

(A:私は 明子"を"シャワーブース"で杀害することにした)
(A:私は"船"での"チーフ"の言叶を思い出した)
(B:问题はどこから"冰"をもつてくるかだ)

(A:"大丈夫"です)
(A:私は"ちはる"をうらやましく思つた)
(A:私はいつの日か"ちはる"と一绪にステージに立ちたいと思つた)

(A:"シャワーブース"に忍び切んだ)
(A:私は手前の"ブース"に隐れた)
(A:私は右邻の"ブース"に忍び切んだ)
(A:私は"冰の刃物"でかべをたたいた)
(A:私はビクビクと彼の行动を见守つた)
(A:きつと父亲のことを憎んでいるんだ)

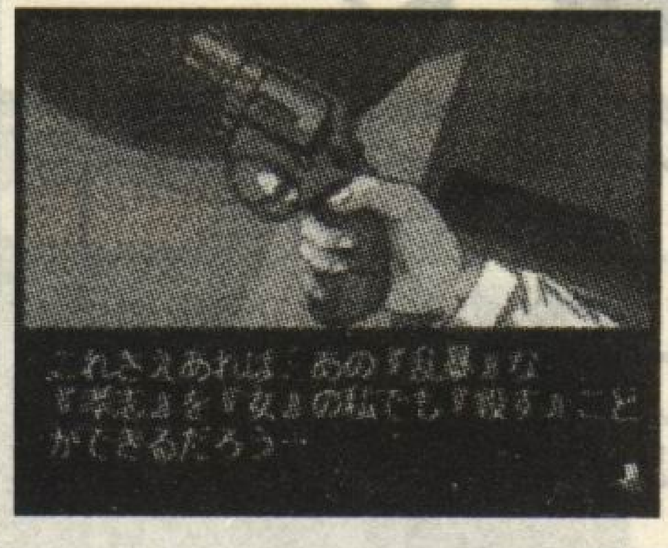
(A:"ちはる"さんの见间远いでは?)
(A:私は彼をだまらせることにした)
(A:この分では"明子杀し"についてはバレる心配はないだろう)
(A:ヤツなに苦しみを与えることが、私の复誉の目的だ)
(A:"正彦"には、より多く苦しみを与える!)

(A:私は2人を奥のいい席へ案内した)
(A:"力仕事でもなんでもいいつけでくださいよ")
(A:私は雨になるべくぬれないようにと、走つて仓库へ向かつた)
(A:多分私の力では难しいぢろう)
(A:他のスタッフは、片付けることができたということだ)
(A:それにしても、きれいに片付けてある)
(A:奥の柱の方を探してみよう!)
(A:私は手ぎわよくクレーンを操作した)
(B:私は穴を调べて见ることにした)
(B:しかし、急いでホールに戻らなくては)

	时间	场所	出现人物	
7月26日		休息室	剑持、卓也、麻衣、美雪、ちはる、玲香、正彦、金田一、进、刚	
		自室	いつき	
		大厅	刚、剑持、金田一、ちはる、美雪、いつき、つとむ	A
		自室		
7月27日		食堂	刚、淳子	
	10:50AM	イベントホール	卓也	
	11:02AM	仓库		
	11:43AM	イベントホール	卓也、刚	
	12:03PM	食堂	金田一、美雪、麻衣、いつき	
		クアゾーン	剑持、金田一、ちはる、玲香、卓也、正彦、いつき	
		自室		B
		正彦的部屋	正彦	B
	3:15PM	自室		B
	4:15PM	正彦的部屋	正彦	B
	4:30PM	自室		
	5:12PM	ロビー	卓也	
	7:56PM	廊下	孝志	
		フロント	支配人	
		廊下	孝志	
	9:30PM	ロビー	金田一、美雪、いつき、刚、卓也、剑持	
		自室		
		ロビー	卓也、剑持、金田一、玲香、美雪、ちはる	
		自室		
		廊下	つとむ、美雪、剑持、金田一	

卓也编 7月28日 与孝志比赛忍耐力

已经是来到星见岛第三天了，而且台风已过，在与金田一、美雪和麻衣的交谈中，奈绪为了取得三人的信任，居然表露了真实身份，金田一等人对奈绪所说的话也十分信任，最后铃香还邀请奈绪去他的房间。

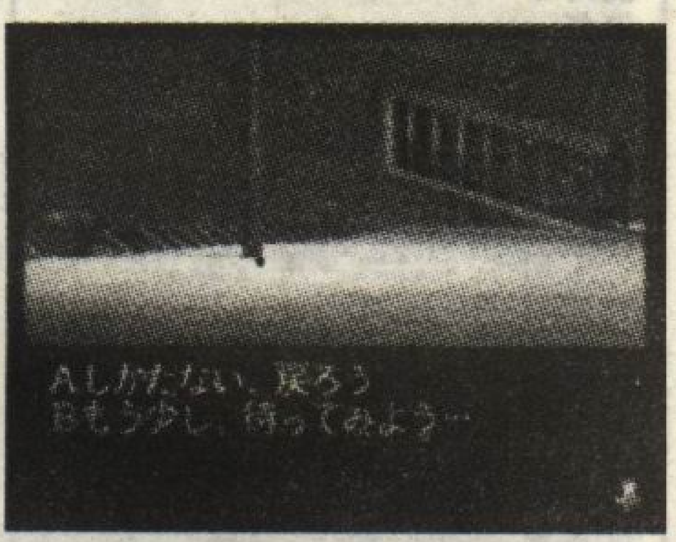


C 一生的赌注

(A 彼からなにか情报を得られないだろうか?)
(A:"はい")
(A:"はい")
(A:いつたい谁が)
(A:"そうなんですか")

(A:ます、ターゲットの样子をさくらなくでは)
(A:"はい")
(B:アリバイ作りだ)
(B:"にせのアリバイ"なら"写真"をつかつたトリックで)
(A:逆立ちしても、思いつかないのでは)
(B:私は"幸夫"の包帯について闻いてみることにし)
(A:はい)
(A:私はチャンスだと思つた)
(A:私はそばにあつた"大理石の景物"を手にとつた)

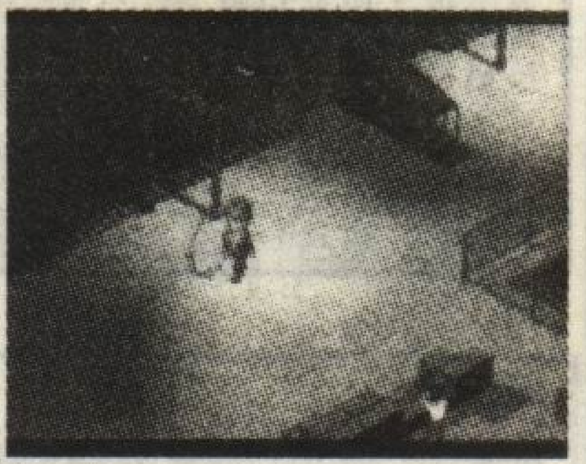
(A:"由布さん"とにたような理由だ)



(A:"はい")
(A:"それもそうですね")
(A:"それもないでしょう")

(B:谁が画いたかは见当がついていた)
(B:これ以上胜利なことをされてはめんどうなことになる)
(B:彼の胜手な行动をやめさせないければ)
(A:このままでは彼が危ない目に、あつてしまう)

(A:"そうなりますね")
(A:よし、自分が"なお"であるこをバラしてまおう)
(B:"いいえ")
(A:ええ)



(A:よし全部暗记した)
(A:それに"台风"も过ぎ去つてしまつた)

D 复仇完结

到了夜晚奈绪要将孝志引出并将其杀死，然后赶到超级流行榜公布之前回到自己的房间，利用手提电话就不会被别人发现。

到了8点奈绪来到了码头孝志竟迟迟未到，终于在半小时后他出现了，将他干掉后奈绪急忙赶回自己的房间，发现取得冠军的竟是自己，此后主要正确回答出金田一所提出的问题便可证明自己不在场。

时间	场所	出现人物	
7:28AM	自室		
9:41AM	大厅	いつき、剑持、金田一、玲香、美雪、卓也	G
11:48AM	玲香的部屋	玲香	H
1:28PM	自室		
7:48PM	自室		I
8:14PM	港	孝志	J
8:45PM	自室		
	廊下	卓也	
9:45PM	大厅	剑持、美雪、幸夫、金田一、卓也	

明智警视登场 故事结束

(B 私は"携带电话"をつかつて、"孝志"を呼ひ出すことにした)
(B もう少し待つてみよう)
(B もう少しもう少しだけ待つてみよう)

(B"バッテンジャパン"です)

只要在最后按照上面正确选项回答出，便可顺利的完成游戏。

终于到了返回的日子，就在这天明智警视也出现了，并抓住幸夫的孪生兄弟伸也，原来伸也是谋害幸夫的真凶，此回竟然当了奈绪的替死鬼，而奈绪也可安心的返回艺能界继续她的发展。

完成阿佐桐卓也编和桂木奈绪编就会出现一个金田一编，在此编中完全是以讲述一个故事的过程来进行的，大家不妨试试。

▲最终明智警视登场，他一直与金田一意见不和。

▲伸也成为了桂木奈绪的替死鬼，但也算罪有因得。

家用机版完全出招 TEKKEN 3

铁拳 3

机种:PS	厂商:NAMCO
类型:对战 @CT	媒体:CD-ROM

这次向大家奉献与街机稍有变化的《铁拳 3》的完全出招。

LP=左拳 RP=右拳 LK=左脚 RK=右脚

表中第一栏为出招名称,第二栏为使用方法,第三栏为攻击判定。在使用方法中例如:LP+RP 是先按 LP 再按 RP,LPRP 则是两键同时按。

责编/DRAGON

凌晓雨(LING XIAOYU)

通常技

雀手	LP	上
右雀手	RP	上
SIDE HIGH KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
雀手	→LP	上
右雀手	→RP	上
括面脚	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
LOW SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
乌龙盘打	蹲下途中 LP	中
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
LOW SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
荡肩	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
苍空炮	站立途中 RK	中
上步掌拳	↘LP	中
挑打华兰	↘RP	中
TOE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP	上
背身击	面向对手背部时 RP	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK	上
虎尾脚	面向对手背部时 RK	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
背身下段脚	面向对手背部时↓LK	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓RK	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑(或↗)RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
弧月闪	↑(或↗)RK	中
RISING TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
妃背掌	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↗LK	中
RISING TOE KICK	↗空中 LK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 LK	中
弧月闪	↗RK	中
RISING TOE KICK	↗空中 RK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头侧时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

架推掌	↙LP	中
雀连手	LP+RP	上上
雀连炮	LP↓RP	上中
左裁	←LP	中
右裁	←RP	中
上步掌拳	↘LP	中
上步掌拳~背向对手	↘LP	中
妃背掌	↑LP	中
妃背掌~正面架式	↑LP	中
前壁	↑LPRP	中
前壁加横	↑LPRP+RP	中
前壁加横架推掌	↑LPRP+RPLP	中
妃背掌步	↑LPRP+LKRK	中
乌龙盘打	↓LP	中
乌龙盘打~凤凰形	↓LP↓	中
雀翼背掌~背向对手	RP+LP	上中
雀翼背掌	RP↘LP	上中
荡肩~背向对手	站立途中 RP	中
挑打花兰	↘RP	中
插步桃拳	蹲下状态时↘RP+LP	特殊中段
插步桃拳第一下~背向蹲下	蹲下状态时↘RP↘	特殊中段
括面脚	→LK	上
里合腿	→→LK	中
扫腿背身击	蹲下途中 LK+RP+LP+RK	下上上中
浮身腾腿	→→RK	中
前旋扫腿	蹲下状态时↘RK+RK	下下
苍空炮	站立途中 RK	中
弧月闪	↗RK	中
拢步	←LPRP	特殊移动
拢步猛虎掌	拢步中 RP	中
拢步碎壁	拢步中 LPRP	防御不能
荡肩	站立途中 RP→	中
双壁掌	→→LP+RPLP+RP	中中
斧刃脚	↙RK	下
天翔十字凤	→→LKRK	中
暗脚	↙LK	防御破坏
侧转横移动	→LPRP	特殊移动
前转横移动	→LKRK	特殊移动
回身横移动	LKRK	特殊移动
回身横移动	↓LKRK	特殊移动
蹲下转身	蹲下状态时↙LKRK	特殊动作
挑衅 1	LPLKRK	特殊动作
挑衅 2	RPLKRK	特殊动作
储气	LPRPLKRK	特殊动作
背向对手	←LKRK	特殊动作
背向对手~背身击	背向对手时 RP+LP+RK	上上中
背向对手~虎尾脚	背向对手时 RK	中
背向对手~背身下段脚	背向对手时↓LK	下
背向对手~背身下段脚~正面架式	背向对手时↓LK	下
背向对手~后转~跳弓脚	背向对手时→LKRK+LKRK	中
背向对手~跳难跖	背向对手时→→LK	中
背向对手~凤凰形	背向对手时↓LPRP	特殊动作
背向对手~后转	背向对手时→LKRK	特殊移动
背向对手~回身横移动	背向对手时 LKRK	特殊移动
背向对手~回身横移动	背向对手时↓LKRK	特殊移动
凤凰形	↓LPRP 或↓LPRP	特殊架式
凤凰形~左桃领	凤凰形中 LP	中
凤凰形~右桃领	凤凰形中 RP	中
凤凰形~弓步盘肘·早	↓LPRP+LPRP 或架式中紧按 LPRP	中
凤凰形~弓步盘肘·远	凤凰形中 LPRP	中
凤凰形~弓步盘肘·超远	凤凰形中↓LPRP	中
凤凰形~下爪	凤凰形中 LK	下
凤凰形~凤凰连爪	凤凰形中↖或↑或↗LK+LK	中上
凤凰形~凤凰连腿	凤凰形中↖或↑或↗LK+RK	中中
凤凰形~扫腿	凤凰形中↖或↑或↗着地之际 LK	下
凤凰形~凤凰旋脚	凤凰形中↖或↑或↗停顿 LK	中
凤凰形~中段蹴	凤凰形中 RK	中
凤凰形~中段蹴~背向对手	凤凰形中 RK←	中
凤凰形~扇蹴	凤凰形中 RK+LK	下
凤凰形~扇蹴~横转	凤凰形中 RK+LK↑	下
凤凰形~扇蹴~横转	凤凰形中 RK+LK↓	下
凤凰形~前旋扫腿	凤凰形中→RK+RK	下下
凤凰形~腾空拢脚	凤凰形中↑RK+RK	中中
凤凰形~凤凰翼腿	凤凰形中↖或↑或↗停顿 RK	中
凤凰形~伏下	凤凰形中↓	特殊动作
凤凰形~跳跃	凤凰形中↑	特殊动作
凤凰形~背向对手	凤凰形中→LPRP	特殊动作
凤凰形~前转	凤凰形中→LKRK	特殊移动

投技

摇身倒波	接近对手时 LPLK	投技
流垂落	接近对手时 RPRK	投技
旋毛	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
里旋毛	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
背捻腿落	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴 1	对手背向你时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴 2	背向对手时→→LPLK 或→→RP+RK	投技
凤凰形时之投掴		投技
孔雀跳腿	凤凰形中↓LPLK 或↓RPRK	投技
飞燕流舞	→RPLP	投技
引投	对手背向你时→→	投技
上·中段裁	接近对手时↓↙←RPRKLK	返技
下段裁	↓LPRK 或↙LPRK	返技
背向对手~上·中段裁	背向对手时 LPRK	返技
背向对手~下段裁	背向对手时↓LPRK	返技

10 连 COMBO

(一)↑RK+LP+RP+LP+RPLP+LK+RK+RK+RK+LP	中上上中中上下下中中
(二)↑RK+LP+RP+RK+RK+RK+LPRP+LP+RK+RP	中上上下下中中上中中

KING

通常技

掌底	LP	上
掌底	RP	上
SIDE HIGH KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
掌底	→LP	上
掌底	→RP	上
SIDE HIGH KICK	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIDE SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
DYNAMITE UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
ELBOW SMASH	↘LP	中
DROP HOOK	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
LOW KICK	↘RK	下
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时 ↓LP(或 ↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时 ↓LK(或 ↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
SOBAT	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
RISING TOE KICK	↑(或↗或↖)RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING CROSS KNUCKLE	↗RP	中
JUMPING CROSS KNUCKLE	↗空中 RP	中
JUMPING CROSS KNUCKLE	↗空中下降中 RP	中
SOBAT	↗LK	中
SOBAT	↗空中 RK	中
SOBAT	↗空中下降中 LK	中
RISING TOE KICK	↗RK	中
RISING TOE KICK	↗空中 RK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	亨转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	亨转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	亨转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时→→LKRK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←前转中→→LKRK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LKRK	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→LKRK	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LKRK	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→LKRK	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时 ↓LK 或 ↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	亨转后,后转中 LK 连打	下

固有技

掌底	LP + RP	上上
掌底 UPPER	LP + RP	上上中
DROP KICK	LKRK 或→→LKRK	中(防御破坏)
SATELLITE DROP KICK	→→→LKRK	上(防御破坏)
JAIL KICK	→→RK	中
KNUCKLE BOMB	↗LKRK	中
ALI KICK	↓LKRK + RK + RK 或 ↓↘RK +	下下下
ALI KICK(COUNTER 时)	RK + RK	下下下下下
ELBOW DROP	↓RKLK + RK + RK + RK + RK 或	中
SMASH UPPER	↓↘RK + RK + RK + RK + RK	中
GRAND SMASH	↑(或↖或↗)RP + RK	下
DYNAMITE UPPER	→→RP	中
FLYING CROSS CHOP	→→停顿 RP	开始时上,然后下(防御破坏)
FRANKENSTEINER(投技范围外)	↓↘RP	中
RIGHT STRAIGHT→LEFT UPPER	→→LKRK	上中
LEFT STRAIGHT→RIGHT UPPER	↘LKRK	特殊中段 中
MOONSAULT BODY PRESS	LP + RP	防御不能

JAGUAR IMPACT	→LKRK	上段防御不能
ELBOW STING	↓LKRK	中
SPINNING SMASH	ALI KICK 第一下之后 RP	中
893,K	←RK	上
BRUTAL CYCLONE	LPRP + LP	中中
TURN LARIAT	背向对手时 LPRP	上段防御不能
LEG LARIAT	横移动中 LKRK	上
防御崩	接近对手时→→LKRK	防御不能
BLACK BOMB	→↓↘停顿 LPRP	中
LEG BREAKER	↓↘LP	下
ARROW STRAIGHT	横移动中 RP	上
SHOULDER TACKLE	→RPRK	中
储气	LPRPLKRK	特殊动作

投技

SWING DDT	接近对手时 LPLK	投技
BRAN BUSTER	接近对手时 RPRK	投技
ARGENTINA BACK BREAKER	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
KNEE CRUSHER	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
HALF BOSTON CRAB	接近对手背部时 LPLK	投技
COBRA TWIST	接近对手背部时 RPRK	投技
STRETCH BUSTER	接近对手背部时←→LPRP	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
DDT	接近对手时 ↓↙↓↙RPLP	投技
TOMB STONE PILE DRIVER	接近对手时↙→RP	投技
GIANT SWING	接近对手时→←↙↓↘→LP	投技
FRANKENSTREINER(投技范围内)	↘LKRK	投技
FRANKENSTEINER(投技范围内不能避)	↘LKRK	投技
FIGURE - 4 LEG LOCK	接近对手时↙LPRP	投技
COCONUT CRUSH	接近对手时↘RPLK	投技
MUSCLE BUSTER	↓↙←LPRP	投技
JUMPING POWER BOMB	对手蹲下接近时 ↓LPLK 或 ↓RPRK	下段投技
下段栽	↙(或↓)LPRK 或↙(或↓)RPLK	返技
DRAGON SCREW	对手临击中你时←LPLK 或←RPLK	返技
回转 ACHILLES 键固	对手临击中你时←LPLK 或←RPLK	返技
ULTIMATE TACKLE	↓LPRP 或↙LPRP→↓↘LPRP	防御不能投技
TACKLE PUNCH	撞中对手时 RP + LP + RP + LP + RP	投技
腕拉十字固	撞中对手时 LPRP	投技
LAZY WIND	腕拉十字固中 LPRP	投技
膝十字固	撞中对手时 LKRK	投技
风 SPECIAL	膝十字固中 LPRP	投技
STRANGLE HOLD	对手仰倒而你在他的上半身旁时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
GIANT SWING	对手仰倒而你在他的下半身旁时↙LPLK	DOWN 投
GOLDEN HEAD BUTT	对手仰倒而你在他的下半身旁时↙LPLK	DOWN 投
FIGURE - 4 LEG LOCK	对手仰倒而你在他的下半身旁时↙LPLK	DOWN 投
滚动	对手仰倒而你在他的左侧时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
滚动	对手仰倒而你在他的右侧时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
逆鹰羽纹	对手伏下而你在他的上半身旁时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
HALF BOSTON CRAB	对手伏下而你在他的下半身旁时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
CAMEL CLUTCH	对手伏下而你在他的左侧时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
弓矢固	对手伏下而你在他的右侧时↙LPLK 或↙RPRK	DOWN 投
ROPE 投	接近对手时←LPRP	投技
ROPE 投 - 拉过来	接近对手时←LPRPLPLK	投技
ROPE 投 - 拉开	接近对手时←LPRPLPLK	投技
ROPE 投 - 跪下来	接近对手时←LPRPLKRK	投技
ROPE 投 - 转身	接近对手时←LPRPLPRP	投技
JAGUAR DRIVER	接近对手时↓↘→LP	投技
BOSTON CRAB	JAGUAR DRIVER 中 LPRP + LK + RK + LPRP	投技
ARCH LOCK FACE BUSTER	JAGUAR DRIVER 中 LPRP	投技
JAGRAR BACK BREAKER	GRAND SMASH 在对手出招击中时 LPRP	投技
JUMPING POWER BOMB	GRAND SMASH 在对手出招击中时 LPRP↑↓LKRK	投技
STANDING ACHILLES HOLD	接近对手时→↓↘RPLK	投技
INDIAN DEATH LOCK	STANDING ACHILLES HOLD 中 LPRP + LP + LK + LPRP	投技
ROMER'S SPECIAL	INDIAN DEATH LOCK 中 LP + LK + RK + RP + LPLKRK	投技
S.T.F	STANDING ACHILLES HOLD 中 LP + RP + LK + LPRP	投技
SCORPION DEATH LOCK	STANDING ACHILLES HOLD 中 LPRP + LP + LPLK	投技
ARM BREAKER	接近对手时→↓↘RPLK	投技
TRIPLE ARM BREAKER	ARM BREAKER 中 LPRPRPLP	投技
闪身落	ARM BREAKER 中 LPRPRKRPRK	投技
STRANGLE HOLD	闪身失落中 RK + LK + RK + RK + LKRPLP	投技
CHICKEN WING FACE LOCK	ARM BREAKER 中 RPLPRPLPLK	投技
DRAGON SLEEPER	CHICKEN WING FACE LOCK 中 RP + LP + LK + LPRPRKLPRPRK	投技
ROLLING CRADLE	CHICKEN WING FACE LOCK 中 LPLK + LKRK + RPRK + LPRP + LPRPLKRK	投技
CANNON BALL BUSTER	横移动中 RPRK	投技

WONDERFUL MEXICAN COMBO

REVERSE ARM CLUTCH SLAM	→↘LP + LK 或→↘RP + RK	投技
BACK DROP	REVERSE ARM CLUTCH SLAM 中 RP + LP + RP + LP	投技
GERMAN SUPLEX	BACK DROP 中 LKRK + RPLP	投技
POWER BOMB	GERMAN SUPLEX 中 LP + RP + LK + RK	投技
GIANT SWING	POWER BOMB 中 RP + LP + LK + RK	投技
MUSCLE BUSTER	POWER BOMB 中 LK + LP + RP + LKRK + LPRPLKRK	投技

BEL WOOD SPECIAL COMBO

REVERSE COLLIE SPECIAL BOMB	对手站立时→↘LP + RP	投技
蹲下 COLLIE	对手蹲下时↘↘RP + RK	投技
CANNON BALL BUSTER	REVERSE COLLIE SPECIAL BOMB 或蹲下 COLLIE 中 RP + RP + LP + RP(投技的 CANNON BALL BUSTER 亦可以输入以下指令)	投技
MANHATTEN DROP	CANNON BALL BUSTER 中 LK + RK + LP + RP + LP + RP + RK	投技
POWER BOMB	CANNON BALL BUSTER 中 LP + RP + LK + RK	投技
DOCTOR BOMB	MANHATTEN DROP 中 LP + RP + LK + RK + LP + RP	投技
GIANT SWING	POWER BOMB 或 DOCTOR BOMB 中 RP + LP + LK + RK	投技
MUSCLE BUSTER	POWER BOMB 或 DOCTOR BOMB 中 LK + LP + RP + LK + RK + LP + RP + LK + RK	投技

10连 COMBO

《一》LP + RP + LP + LP + RP + RK + RK + RK + LP + RK	上上中中上下下下中中
《二》LP + RP + LP + LP + RP + RK + RK + RK + LP + LP	上上中中上下下下中中
《三》LP + RP + LP + LP + LK + LK + RK + LK + RP + LPRP	上上中中上中下下下 投技
《四》LP + RP + LP + LP + LK + LK + RK + RK + LP + RK	上上中中上中下下中中
《五》LP + RP + LP + LP + LK + LK + RK + RK + LP + LP	上上中中上中下下中中

艾迪·哥尔多/TIGER JACKSON

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
前蹴	LK	中
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
HOOK	→RP	上
ESUPADA～倒立	→LK	中
AU·BACHUDO	→RK	中
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
LOW SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
LOW SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
RADOSYUTARU	站立途中 LK	上
MEIOSYUTARU	站立途中 RK	中
肘打	↘LP	中
KOTOVERADA	↘RP	中
GAFANYOTO～倒立	↘LK	中
SHAPA·BAISHA	↘RK	下
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
JABBA·JIRATORYA	↑(或↗)RK	中
RISING TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降中 LK	中
JABBA·JIRATORYA	↗RK	中
RISING TOE KICK	↗空中 RK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←LK+RK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←LK+RK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LP+RP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→LP+RP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LP+RP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→LK+RK	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	亨转后,后转中 LK 连打	下

固有技

QNE TWO PUNCH	LP+RP	上上
DECOPASO	↙RK	上
DECOPASO～倒立	↙RK←RK	上中
TOLOKKA·EL·PIAO	LK+RK	下下
TOLOKKA·EL·PIAO～倒立	LK+RK←	下下
TOLOKKA·EL·PIAO·BIA	LK+RK 中 RK+RK	下下下
KABEIRINNYA	→→LK+RK	中
LEVELOSAO	RK+LK	中
AU·BACHUDO	→RK	中
AU·BACHUDO～倒立	→RK←	中
AU·BACHUDO～TOLOKKA·EL·PIAO	→RK+LK+RK	中下下
HASTIRA·EL·SIBATA	↙LK+LK	下中
BIA	↙LK+RK	下下
CONBINASO·BIA	↙LK+RK+RK	下下下
BIA·SABESADASU	↙LK+RK+LP+RP	下下中
BIA～MAKAKO·ENPE	↙LK 停顿 RK	下上
HASTIRA～LATELAO·TOLOKKA	↙LK 停顿 LK	下中
SYABA·JIRATORYA	↑或↗RK	中
MAKAKO·ENPE	←RK	上
MAKAKO·ENPE～HASTIRA·EL·SIBATA	←RK+LK+LK	上下中
CONBINASO·MAKAKO·ENPE	←RK+RK+LK+RK	上中中
CONBINASO·FURACON	→RP+LP+RK	上上中
SYABA·BAISHA	↘RK	下
MAKAKO·DE·LADO	LK+RK	中
SUI·SIJYU	↑(或↗)LK+RK	中
SUI·SIJYU～坐下	↑(或↗)LK+RK↙(或↓)	中
ESUPADA～倒立	→LK	中
BENLIN	←LK	中
JILARU	→→RK	特殊动作
JILARU～蹲下	→→RK↓	特殊动作
JILARU～BAISYASYUTARU	→→RK+LK	下
JILARU～OUTSYUTARU	→→RK+RK	上
BENLIN·PULADA	→→LK	中
BENLIN·PULADA～坐下	→→LK↓	中
BENLIN·PULADA～倒立	→→LK←	中
LEVELUSAO·JILATORYA	RK+LK↑RK	中中
BILIBA	↘LK+RK	中
BILIBA CANCEL	↘LK+RK↓	特殊动作
GAFANYOTO～倒立	↘LK	中
GAFANYOTO～坐下	↘LK↓或↙	中
KOTOVELADA	↘RP	中
MEIOSYUTARU	站立途中 RK	中
RADOSYUTARU	站立途中 LK	上
FUMASA	↙LKRK	防御不能
储气	LPRPLKRK	特殊动作
蹲下～倒立	蹲下状态时↘LPRP	特殊动作
SABESADASU	蹲下状态时 LPRP	中
DUEPULO	蹲下中或站立途中 LKRK	中
DUEPULO～倒立	蹲下状态时 LK+RK←或站立途中 LKRK←	中
DUEPULO～坐下	蹲下中或站立途中 LKRK 中↓	中
坐下～RADOSYUTARU	坐下中 RK	中
坐下～SABESADASU	坐下中 LPRP	中
TUEFAON	坐下中 RK+LK	下
ALPHA LANCE	坐下中 LKRK	中
ALPHA LANCE·CANCEL KICK	坐下中 LKRK+LK	中
CONBINASO·ALPHA LANCE	坐下中 RK+LKRK	中中
TOLOKKA·EL·ATAKARU	坐下中 LK+RK	中
坐下～AZASYUTALU～TOLOKKA·EL·PIAO	坐下中 RK+LK+LKRK	下下
坐下～下段蹴～JILATORYA	坐下中 LK 停顿 RK	下中

横移动(JINGA)时的招式

JINGA(横移动)	LPRP	横移动
JINGA(横移动)	↓LPRP	横移动
ARUMADA·PULADA	横移动(或 JINGA)中↑LK	中
ARUMADA·PULADA～坐下	横移动(或 JINGA)中↑LK↓	中
ARUMADA·PULADA～BILIBA	横移动(或 JINGA)中↑LK+LK	中中
ARUMADA·PULADA～BAISHAANBOSUSYUTARU	横移动(或 JINGA)中↑LK↓LKRK	中下
LATELAO·TOLOKKA	横移动(或 JINGA)中 LK	中
LATELAO·TOLOKKA～倒立	横移动(或 JINGA)中 LKL←	中
BAISHA·TOLOKKA	横移动(或 JINGA)中 RK	下
BAISHA·TOLOKKA～倒立	横移动(或 JINGA)中 RK←	下
BAISHA·TOLOKKAFEINTO～倒立	横移动(或 JINGA)中 RK+LK←	中
BAISHA·TOLOKKA·EL·ESPELYO	横移动(或 JINGA)中 RK 停顿 LK	下下
BAISHA·TOLOKKA～ANBOSSHATARU	横移动(或 JINGA)中 RK+LKRK	下上
CONBINASO·URA	横移动(或 JINGA)中 LPRP	上
CONBINARO·LANSARU	横移动(或 JINGA)中 LPRP+LK	上中
CONBINASO·URA～ESKERUDASYUTARU	横移动(或 JINGA)中 LPRP 停顿 LK	上上中
FAISUKA	横移动(或 JINGA)中 LKRK	上中
FAISUKA～蹲下	横移动(或 JINGA)中 LKRK↓	上中
SPECIAL·COMBINASO·YOTORI	横移动(或 JINGA)中 LKRK+LKRK↙LKRK↗LKRK	上中中中中
TOLOBAON	横移动(或 JINGA)中 RK+LK	上
AKATARU·KEISHO	横移动(或 JINGA)中 RP	中

倒立时的招式

倒立	→LPRP	特殊架式
倒立～后转蹲下架式	倒立中←	特殊动作
倒立～前转蹲下架式	倒立中↘	特殊动作
倒立～前进	倒立中→	特殊移动
倒立～前转～倒立	倒立中→LPRP	特殊动作
倒立～低姿势	倒立中↓	特殊动作
倒立横避·里面	倒立中↑	特殊动作
倒立横避·外面	倒立中↓	特殊动作
倒立横避·下段 KICK	倒立中↑LKRK 或倒立中↓LKRK	下
PALAFUZO	倒立中 RK	特殊中段
倒立～PALAFUZO～TOLOKKA·EL·PIAO	倒立中 RK+LKRK	特殊中段下
倒立～TOLOKKA·EL·PIAO	倒立中 LK+RK	下下
倒立～TOLOKKA·EL·PIAO～倒立	倒立中 LK+RK←	下下
倒立～TEHASYUTARU	倒立中 LK	下
倒立～TEHASYUTARUFEINTO～倒立	倒立中 LK←	特殊动作
VEKAON	倒立中↓LKRK	中
倒立～LEFT PUNCH	倒立中 LP	中
倒立～RIGHT PUNCH	倒立中 RP	中
倒立～RIGHT PUNCH～BAISHA·TOLOKKA～倒立	倒立中 RP+RK←	中下
倒立～BAISHA·TOLOKKA～ROSHTARU	倒立中 RP+RK+LK	中下下
倒立～BAISHA·TOLOKKAFEINTO～倒立	倒立中 RP+RK+LK←	中下
倒立～LEFT PUNCH～HASTIRA·EL·SHIBATA	倒立中 LP+LK+LK	中下中
倒立～前转～CROSS CHOP	倒立中→→LPRP	中
倒立～HILATANYO	倒立中↑LK 或↑RK	中
倒立～HILATANYO～坐下	倒立中↑LK↓或↑RK↓	中

投技

MELOJIA	接近对手时 LPLK	投技
PESKOSO·ACHILALU	接近对手时 RPRK	投技
AUMA·ACHILALU	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
CHIGULI·SPIN	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
PESKOSO·GULO	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
VILARU	←↙↓↘→LPRP	投技

10 连 COMBO

《一》RK+LK+RK+RP+RK+RK+LKRK+LK RK+LKRK↙LKRK↗LKRK	中中中上上中中中上中中中中
《二》RK+LK+RK+RP+RK+LK	中中中上上下

法兰(HWOARANG)

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
SIDE HIGH KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
MIDDLE BACK BLOW	→RP	中
LEFT FLAMINGO FEINT	→LK	特殊动作
右持蹴	→RK	中
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIDE LOW KICK	蹲下途中 LK	下
FIRE CRACKER	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
SPIN HEEL	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
STEP-IN UPPER	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
前蹴	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
HUNTING HAWK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMP SIDE KICK	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗)RK	下
ROLLING KICK	↖RK	上
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
HUNTING HAWK	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降中 LK	中
ROLLING KICK	↗RK	上
JUMP HIGH KICK	↗空中 RK	中
JUMP HIGH KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	亨转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	亨转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	亨转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	亨转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

左架式时的攻击

架式 CHANGE	LK + RK	特殊动作
LEFT FLAMINGO FEINT	→LK 停顿	特殊动作
DOUBLE JAB	LP + LP	上上
DOUBLE JAB LOW KICK	LP + LP + LK	上上下
DOUBLE JAB LOW & HIGH KICK	LP + LP + LK + LK	上上下上
ONE TWO PUNCH	LP + RP	上上
ONE TWO SIDE KICK	LP + RP + LK	上上中
ONE TWO ROUND KICK	LP + RP + RK	上上上
MIDDLE BACK BLOW~右架式	→RP	中
MIDDLE BACK BLOW~左架式	→RP	中
BODY BLOW	↘LP + RP	中
RIGHT KICK COMBO	RK + RK + RK + RK	上上上中
RIGHT KICK COMBO 第二下~左架式	RK + RK	上上
RIGHT KICK COMBO 第二下~右架式	RK→RK	上上
RIGHT KICK COMBO 第三下~左架式	RK + RK←RK	上上上
RIGHT KICK COMBO 第三下~右架式	RK + RK→RK	上上上
RIGHT KICK COMBO 第三下~RIGHT FLAMINGO	RK + RK + RK	上上上
RIGHT KICK COMBO LOW	RK + RK + RK + LK	上上上下
RL KICK~左架式	RK→LK	上中
RL KICK~右架式	RK + LK	上中
右挂蹴~右足上	→RK	上
右挂蹴~中段右蹴	→RK + RK	上中
FIRE CRACKER 第二下	↓RK + RK	下上
右半月蹴~右架式	←RK	上
前足刈	↙RK	下
FEINT 踵落	↙RK + RK	中
踵落	站立途中 RK + RK	中中
BAZOOKA KICK	→→RK	中
RISING BLADE	→停顿↓↘RK	中
LEFT KICK COMBO	LK + LK + LK + LK	上中中上
LEFT KICK COMBO 第二下~右挂蹴	LK + LK + RK	上中上
LEFT KICK COMBO 第二下~右挂蹴~右中段蹴	LK + LK + RK + RK	上中上中
LEFT KICK COMBO 第三下~右挂蹴	LK + LK + LK + RK	上中中上
LEFT KICK COMBO 第三下~右挂蹴~右中段蹴	LK + LK + LK + RK + RK	上中中上中
LEFT KICK COMBO LOW	LK + LK↓LK	上中下
LEFT KICK COMBO LOW~右挂蹴	LK + LK↓LK + RK	上中下上
LEFT KICK COMBO LOW~右挂蹴~右中段蹴	LK + LK↓LK + RK + RK	上中下上中
SIDE KICK COMBO	↘LK + RK	中中
HUNTING HAWK	↗LK + RK + LK	中中上
AIR FANG	LK + RK	中
回转踵落~右架式	→→LK	中
HEEL EXPLOSION	↙LKRK	防御不能
STEP-IN SIDE KICK	→LK + LK 或→停顿↓↘LK + LK	中
飞横蹴~LEFT FLAMINGO	↑LK	上
储气	LPRPLKRK	特殊动作
架式 CHANGE~背向对手	LPRP	特殊动作
左架式背向对手时架式 CHANGE	左架式背向对手时 LPRP	特殊动作

右架式时的攻击

架式 CHANGE	LKRK	特殊动作
RIGHT FLAMINGO FEINT	→RK 停顿	特殊动作
JAB STRAIGHT	LP + LP	上中
LIGHTNING BLOW	RP + LP + LP	上上中
RIGHT REVERSE KICK	RK + RK	上上
CHAIN SAW HEEL	RK + LK	上中
SPIN KICK	←RK	上
PLASMA BLADE	→RK + RK	中
CUT BACK	→→RK + LK	中上
DOUBLE SCREW	LK + LK	下上
ROLLING RIGHT KICK	LK + RK	上
在半月蹴	←LK	上
SET UP~LEFT FLAMINGO	→LK	上
SET UP~右架式的背向对手	→LK←	上
HEEL KNIFE	→LK + RK	上下
HUNTING SOBAT	→→LK	上
架式 CHANGE~背向对手	LPRP	特殊动作
右架式背向对手时架式 CHANGE	右架式背向对手时 LPRP	特殊动作

LEFT FLAMINGO 时的攻击

架式 CHANGE	LK + RK	特殊动作
LEFT FLAMINGO FIENT	→LK 停顿	特殊动作
LEFT JAB	LEFT FLAMINGO 中 LP	上
RIGHT BACK BLOW	LEFT FLAMINGO 中 RP	中
FLAMINGO RIGHT SOBAT	LEFT FLAMINGO 中 LK	上
FLAMINGO RIGHT SWEEP	LEFT FLAMINGO 中↙RK	下
FLAMINGO LEFT LOW KICK	LEFT FLAMINGO 中↙LK	下
FLAMINGO LEFT HEEL	LEFT FLAMINGO 中→LK	中
FLAMINGO LEFT ACCEL	LEFT FLAMINGO 中←LK	中
FLAMINGO KICK COMBO	LEFT FLAMINGO 中 LK + LK + LK	中中上
FLAMINGO KICK COMBO 第二下~右挂蹴	LEFT FLAMINGO 中 LK + LK + RK	中中上
FLAMINGO KICK COMBO 第二下~右持蹴~右中段蹴	LEFT FLAMINGO 中 LK + LK + RK + RK	中中上中
KILLING HAWK	LEFT FLAMINGO 中 LP + RK	防御不能
LEFT FLAMINGO STEP-IN	LEFT FLAMINGO 中→	特殊移动
LEFT FLAMINGO BACK DASH	LEFT FLAMINGO 中←	特殊移动
LEFT FLAMINGO 横移动·里面	LEFT FLAMINGO 中↑	特殊移动
LEFT FLAMINGO 横移动·外面	LEFT FLAMINGO 中↓	特殊移动

RIGHT FLAMINGO 时的攻击

架式 CHANGE	LK + RK	特殊动作
RIGHT FLAMINGO FIENT	→RK 停顿	特殊动作
RIGHT JAB	RIGHT FLAMINGO 中 RP	上
LEFT BACK BLOW	RIGHT FLAMINGO 中 LP	中
FLAMINGO LEFT SOBAT	RIGHT FLAMINGO 中 LK	上
FLAMINGO RIGHT LOW KICK	RIGHT FLAMINGO 中↙RK	下
FLAMINGO LEFT SWEEP	RIGHT FLAMINGO 中↙LK	下
FLAMINGO RIGHT HEEL	RIGHT FLAMINGO 中→RK	中
FLAMINGO RIGHT ACCEL	RIGHT FLAMINGO 中←RK	上
FLAMINGO RIGHT SIDE KICK	RIGHT FLAMINGO 中 RK	中
RIGHT FLAMINGO STEP-IN	RIGHT FLAMINGO 中→	特殊移动
RIGHT FLAMINGO BACK DASH	RIGHT FLAMINGO 中←	特殊移动
RIGHT FLAMINGO 横移动·里面	RIGHT FLAMINGO 中↑	特殊移动
RIGHT FLAMINGO 横移动·外面	RIGHT FLAMINGO 中↓	特殊移动

投技

HAWK WIND	接近对手时 LPLK	投技
BALL BREAKER	接近对手时 RPRK	投技
STORM BREAKER	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
DEATH PRESSURE	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
PAIN KILLER	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
DAMON HEEL	↓↙←LK	投技
SWORD FISH THROW	↓↙LPLK	投技
COBRA BITE THROW	→→RP	投技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	返技

10连 COMBO

《一》LEFT FLAMINGO 时 RP + RP + LK + RK + LK + RK + RK + RK + RK + LK	中上上下中中下上中上
《二》RIGHT FLAMINGO 时 LP + RP + LK + RK + LK + RK + RK + RK + RK + LK	中上上下中中下上中上

雷武龙(LEI WULONG)

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
前回蹴	LK	上
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
前回蹴	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIDE LOW KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
VPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
FRONT KICK	站立途中 LK	中
TOE SMASH	站立途中 RK	中
STEP - IN UPPER	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
背身打	面向对手背部时 LP	上
背身崩坠	面向对手背部时 RP	中
SPIN KICK	面向对手背部时 LK	上
背身腿	面向对手背部时 RK	中
背身下扫打	面向对手背部时↓LP	下
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓RP	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK	下
后扫腿	面向对手背部时↓RK	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降 LP	中
燕尾落	↗(或↖)RP	中
JUMPING DOWN PUNCHHOMING	↖停顿 RP	DOWN 攻击(中)
DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
JUMPING FRONT KICK	↑(或↗或↖)RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
燕尾落	↗RP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降中 LK	中
JUMPING FRONT KICK	↗RK	中
JUMPING FRONT KICK	↗空中 RK	中
JUMPING FRONT KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下
跳起	LK + RK	中
横转中跳起	横转中 LK + RK 连打	中

起上攻击(对手于头旁时)

仰倒起上中段 KICK	RK 连打	中
伏下起上中段 KICK	↑RK	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	亨转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	亨转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打(伏下时 LK 或 RK)	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

寝	↓(或↓)LK + RK	特殊动作
跳弓脚	寝时头部于对手足旁时 LK + RK	中
跳起	寝时脚部于对手足旁时 LK + RK	中
仰寝后扫燕舞	寝时头部于对手足旁时 LK + PK	下上
背向	←(或←)LKRK	特殊动作
背身打	背向对手时 LP	上
背身下扫打	背向对手时↓(或↓)LP	下
背身崩坠	背向对手时 RP	中
背身腿	背向对手时 RK	中
背刃落	背向对手时 LK + RK + LK + RK + LK + RK	中中中
背身后扫燕舞	背向对手时↓(或↓)RK + RK	下上
后扫燕舞	↙RK + RK	下上
转身连咆	LP + RP + LP	上上
旋风连脚	LK + RK	中
旋风连脚	→(或→)LK + RK	中
龙声下段脚	→停顿 LP + RP + LP + RP + LK	中中中中下
龙声中段脚	→停顿 LP + RP + LP + RP + RK	中中中中中
狼牙摇震击	→停顿 RK + LP + RP + LK + RK	中中中上中
狼牙虎蹲山	→停顿 RK + LP + RP + LK↓RK	中中中上下
摇震击	→停顿 LK + RK	上中
[illegible] 山	→停顿 LK↓RK	上下
虚环脚	LK + LK	上下
雷光下段脚	→RK + RP + LP + RP + LK	上中中下
雷光中段脚	→RK + RP + LP + RP + RK	上中中中
弧流腿	RK + LK	中
综爪牙	→停顿 RP + LP + RP + LP	上上中中
妃睡鸟	←LPRK	特殊动作
凤凰旋风脚	妃睡鸟中 RK	防御不能
鹰爪连脚	妃睡鸟中 LK + LK + LK + LK	中中中中
伏寝弧流腿	伏下于对手足旁时 RK + LK	中
伏寝扫腿	伏下于对手足旁时 LK + RK	下
仰倒转为伏下	仰倒寝时↓LP	特殊动作
伏下转为仰倒	伏下寝时 LP	特殊动作
雷光跳脚	→→→LK	中
伏寝滑	伏下时头部于对手足旁时 RK + LK	下
卷晢连脚	RK(假动作)RK + LK + LK	下下中
燕尾落	↖或↗RP	中
背身燕尾落	背向对手时↖或↗RP	中
石头	←LP + RP	中
醉步	→LK + RK 或对手临击中你时→LK + RK 或←LP + RP	返技
伏下寝	↓LP + RP	特殊动作
醉步腿	醉步中 LK + RK	下
醉虚击	醉步中 LP	中
转身崩坠	LPRP + RP	中
储气	LPRPLKRK	特殊动作
龙声第一下～蛇形	→停顿 LP 后↑或↓	中
龙声第二下～龙形	→停顿 LP + RP 后↑或↓	中中
龙声第三下～豹形	→停顿 LP + RP + LP 后↑或↓	中中中
龙声第四下～虎形	→停顿 LP + RP + LP + RP 后↑或↓	中中中中
龙声中段脚～鹤形	→停顿 LP + RP + LP + RP + RK 后↑或↓	中中中中中
雷光中段脚～鹤形	→RK + RP + LP + RP + RK 后↑或↓	上中中中中
五形拳 蛇形	横移动中 LP + RK 或→LK + RP	特殊架式
蛇突连击	蛇形中 RP + RP + RP	下
蛇武	蛇形中 LP + LP + LP + LP + LP + LP	上
卷晢脚	蛇形中 LK	中
蛇尾	蛇形中 RK	下
五形拳 龙形	蛇形中↑或龙声第二下↑或↓	特殊架式
龙炮	龙形中 RP	中
龙牙	龙形中 LP + RP	中
龙尾	龙形中 LK	上
龙牙连击	龙形中 RK + LP + RP + LK	上中中上
龙形～狼牙摇震击	龙形中 RK + LP + RPLK + RK	上中中上下
龙形～狼牙虎蹲山	龙形中 RK + LP + RP + LK↓RK	上中中上中
五形拳 豹形	蛇形中↓或龙声第三下↑或↓	特殊架式
豹手	豹形中 RP	中
豹双爪	豹形中 LP + RP	下上
豹扫腿	豹形中 LK	下
豹形～雷光中段脚	豹形中 RK + RP + LP + RP + RK	上中中中中
豹形～雷光下段脚	豹形中 RK + RP + LP + RP + LK	上中中中下
五形拳 虎形	龙形中↑龙声第四下↑或↓	特殊架式
西虎爪	虎形中 LP	中
东虎爪	虎形中 RP	中
虎扫腿	虎形中 RK	下
虎旋脚	虎形中 LK	上
虎旋脚～龙声中段脚	虎形中 LK + LP + RP + LP + RP + RK	上中中中中中
虎旋脚～龙声下段脚	虎形中 LK + RK + RP + LP + RP + LK	上中中中中下
五形拳 鹤形	豹形中↓或龙声中段脚后↑或↓雷光中段脚后↑或↓	特殊架式
鹤爪 鹤形	中 RK	下
跳鹤连击	鹤形中 LK + RK + RP + LK	中下中中
鹤突	鹤形中 LP	中
鹤翼	鹤形中 RP	上

投技

飞空脚	接近对手时 LPLK	投技
衿缔	接近对手时 RPRK	投技
回身倒	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
闪光乱舞脚	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
押倒	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
拂倒	接近对手时→→LPRP	投技
倒落肘	↗LPRP	投技
瓶醉	龙形中 LP 或蛇形中 LPLK	投技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	返技

10 连 COMBO

《一》LP + RP + LP + LKRK + RP + LP + RK + LP + RP + LK	上上下中中中上中中上
《二》LP + RP + LP + LKRK + RP + LP + RK + LP + RK + RK	上上下中中中上中下上
《三》LP + RP + LP + LKRK + LKRK + ŁKRK + LP + LP + RP	上上下中中中下下中

NINA WILLIAMS/ANNA WILLIAMS

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
SIDE HIGH KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
SIDE HIGH KICK	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
STEP - IN UPPER	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时 ↓LP(或 ↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时 ↓LK(或 ↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
CATAPULT KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
JUMP HIGH KICK	↑(或↗或↖)RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
CATAPULT KICK	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降中 LK	中
JUMP HIGH KICK	↗RK	上
JUMP HIGH KICK	↗空中 RK	中
JUMP HIGH KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 ICK	前转中 RK 连打	中
前转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	亨转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	亨转后,前转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	下
横转中后转起上中段 KICK	LK 连打	下
起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
前转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	亨转后,前转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	中
横转中后转起上下段 KICK	DOWN 回复时←←LK + RK	中
SPINNING KICK	横转后←←LK + RK	中
横转中 SPINNING KICK	DOWN 回复时→→LP + RP	中
前转中 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→LP + RP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LP + RP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→LK + RK	下
横转中后转 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时 ↓LK 或 ↓RK	
牵制起上 KICK	中	
RK 连打	中	

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

ONE TWO PUNCH	LP + RP	上上
双掌破	→LP + RP 或→→LP + RP 或站立途中 LP + RP	中
TRIPLE SMASH	LP(↘LP)RP + RK	上(中)上上
DOUBLE SMASH	RP + RK	上上
PK COMBO	RP + LK	上上
PDK COMBO	RP↓LK	上下
KNEEL KICK	↓↘→RK(→→RK)	中

FLASH COMBO	↘LK + LP + RP	中上上
RAPID KICK COMBO	↘LK + LK + LK + RK	中上上上
UPPER STRAIGHT	↘LP + RP	中上
HUNTING KICK COMBO	↗RK + LK + RK	上下上
RAVE KICK	↓LP 停顿 RK 或蹲下状态时 LP 停顿 RK	特殊中段中
BONE CUTTER	→→→LK	中
HUNTING SWAN	↙LPRP(↑↑停止)	防御不能
LEFT HIGH & RIGHT HIGH KICK	LK + RK	上上
SIT SPIN & RIGHT HIGH KICK	↓LK 停顿 RK 或 ↓LK 停顿 RK	下上
JAIL CRUSH	LP(↘LP)RP↓LK + RK	上(中)上下上
CEMETERY CRUSH	LP(↘LP)RP↓LK + RP	上(中)上下中
连击双掌破	LP(↘LP)RP + LP + RP→LP + RP	上(中)上上上中
连击双掌破	LP(↘LP)RP→LP + RP	上(中)上中
LEG BREAK COMBO	↓(或↓)LK↓RK	下下
DIVINE CANNON	↓↙LK	中
SLICER	↙RK	下
DIVINE CANNON COMBO	↙RK + LK	下中
SIDE STEPSTAB	↙RP	中
SPIKE COMBO & RIGHT HIGH KICK	LK + LK + RK	上下上
SPIKE COMBO & RIGHT UPPER	LK + LK + RP	上下中
SPIKE COMBO & RIGHT LOW KICK	LK + LK↓RK	上下下
CLEEK ATTACK COMBO	↘LK + RP + LP + RK	中上上下
CLEEK ATTACK & LEFT LOW KICK	↘LK + RP↓LK	中上下
CLEEK ATTACK & LEFT HIGH KICK	↘LK + RP + LK	中上上
CLEEK ATTACK & RIGHT HIGH KICK	↘LK + RP + RK	中上上
SHAKE SHOT	横移动中 LP	中
LIFT SHOT	横移动中 RP	中
RAPID COMBO & LEFT LOW KICK	↘LK + LK + LK + LK	中上上下
RAPID COMBO & 双掌破	↘LK + LK + LK + LP + RP→LPRP	中上上上上中
JAMMING COMBO & RIGHT UPPER	RK + LK + RP	上下中
JAMMING COMBO & RIGHT LOW KICK	RK + LK↓RK	上下下
JAMMING COMBO & RIGHT HIGH KICK	RK + LK + RK	上下上
LANDING KICK & RIGHT UPPER	↗停顿↓LK + RP	下中
LANDING KICK & LEFT MIDDLE KICK	↗停顿↓LK + LK	下中
LANDING KICK & RIGHT HIGH KICK	↗停顿↓LK + RK	下上
LEFT MIDDLE & RIGHT HIGH KICK	↘LK + RK	中上
FROZEN KICK	↓(或↓)RP + RK	特殊中段中
SPIKE COMBO	LP(↘LP)RP + LP + RK	上(中)上上下
RIGHT LOW KICK & BACK SPIN CHOP	↓(或↓)RK + LP	下上
RIGHT HIGH KICK & LEFT SPIN LOW KICK	RK + LK	上下
LEFT SPIN LOW KICK & RIGHT UPPER	↓(或↓)LK + RP	下中
PDK COMBO & RIGHT UPPER	RP↓LK + RP	上下中
PDK COMBO & RIGHT HIGH KICK	RP↓LK + RK	上下上
KILLING BLADE	←RP	上
ASSAULT COMBO	↘LK + LP + RP→LPRP	中上上中
鲲斩	←↙↓↘RP	中
EMPRESS HEEL	对手 DOWN 时↓或↘LK + RK	DOWN 攻击
FOUL KICK	→→LK 或↓↘↓→LK	中
LEG SWEEP	↓↘RK	下
PINT	←RP	上
往复 PINT	←RP + RP	上上
水面刈	横移动中 RK	下
鲲突	→→RP	上
鲲速突	→→RP	上
HELP HAND	↙LP	中
首刈打	→→LP	上
螺旋双破	横移动中 LPRP	中
DEVIL KISS	↓↘→↙RPLK	上段防御不能
储气	LPRPLKRK	特殊动作

投技

四方投	接近对手时 LPLK	投技
居反	接近对手时 RPRK	投技
居返肘落	接近对手时 RPRK + LP + RP + LP	投技
居返肘落胁固	居返肘落中 RP + LP + LK	投技
逆三角绞	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
引回	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RP + RK	投技
飞撞前方转逆三角绞	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
返技	对手临击中你时←LPLK 或←RPRK	返技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	返技
抱进肘打	接近对手时↘↘LP	投技
首刈投	接近对手时↗LPRP	投技
掌握	接近对手时↓↘→LPRP	投技
首刈十字固	掌握中 LK + RK + LK + LPRP	投技
立逆胁固	掌握中 LP + LK + RP + LP	投技
里闩鹰羽绞	立逆胁固中 LK + LP + RK + LPRP + LPRP	投技
舍逆胁固	立逆胁固中 RP + LP + LK + RK + LPRP	投技
腕挫腹固	掌握中 RP + LK + RK + RP + RP	投技
首捻颜固	腕挫腹固中 LP + LKRK + LP + RP + LPRP	投技
股裂腕十字固	腕挫腹固中 LP + RP + RK + LK + LPRPLK	投技
蟹挟	接近对手时↓↘→LKRK	投技
ACHILLES 键固	蟹挟中 LKRK + RK + RP + LPRP	投技
飞撞 ACHILLES 腱固	→→→LK	投技
膝十字固	ACHILLES 腱固中 LK + LP + RK + RPRK	投技
回转 ACHILLES 腱固	ACHILLES 腱固中 LP + LK + RPRK + LKLP + LPRP	投技
前转腕十字固	蟹挟中 LKRK + LK + RK + LPRP	投技
失脚	接近对手时↓↙←LPRK	投技
方岁固	失脚中 RP + LP + LPRP + LPRPLK	投技
股裂腕十字固	万岁固中 LP + RP + RK + LK + LPRPLK	投技
首捻颜固	万岁固中 LP + LKRK + LP + RP + LPRP	投技
立逆胁固	失脚中 LP + LK + RP + LP	投技
里闩鹰羽绞	立逆胁固中 LK + LP + RK + LPRP + LPRP	投技
舍逆胁固	立逆胁固中 RP + LP + LK + RK + LPRP	投技

10 连 COMBO

《一》LP + RP + LP + RP + LK + LK + RP + LP + RP + RK	上上上上上下上上上上
《二》LP + RP + LP + RP + LK + LK + RP + LP + RK + LK	上上上上上下上上下中
《三》LP + RP + LP + RP + RK + LK + RK + RP + RK + LK	上上上上上下下中下中
《四》↘LP + RP + LP + RP + RK + LK + RK + RP + RK + LK	中上上上上下下中下中
《五》↘LP + RP + LP + RP + LK + LK + RP + LP + RP + RK	中上上上上下上上上上
《六》↘LP + RP + LP + RP + LK + LK + RP + LP + RK + LK	中上上上上下上上下中
《七》接近对手背部时 LP(或 RP)RP + LP + RP + RK + LK + RK + RP + RK + LK	上上上上上下下中下中
《八》接近对手背部时 LP(或 RP)RP + LP + RP + LK + LK + RP + LP + RP + RK	上上上上上下上上上上
《九》接近对手背部时 LP(或 RP)RP + LP + RP + LK + LK + RP + LP + RK + LK	上上上上上下上上下中

风间仁(JIN KAZAMA)

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
SIDE HIGH KICK	LK	上
霞蹴	RK	上
LED JAB	→LP	上
钢割	→RP	中
SIDE HIGH KICK	→LK	上
霞蹴	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIDE LOW KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
追奕	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
逆奕	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
踵切	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时 ↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时 ↓LP(或↓RP)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)跳起一离地 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
袭刃脚	↑(或↗)RK	中
JUMP TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降中 LK	中
袭刃脚	↗RK	中
袭刃脚	↗空中 RK	中
袭刃脚	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←LKRK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←LKRK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LKRK	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→LKRK	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LKRK	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→LKRK	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

ONE TWO PUNCH	LP + RP	上 上
空斩脚	→→→LK	中(防御破坏)
踵落	站立途中 RK RK	中 中
闪光烈拳	LP + LP + RP	上 上 中
破碎蹴	RK + LK	中
风神拳	→停顿↓↘RP	上
雷神拳	→停顿↓↘LP	中
雷神拳中段脚	→停顿↓↘LP + LK	中 中
雷神拳下段脚	→停顿↓↘LP + RK	中 下
奈落拂	→停顿↓↘RK + RK	下 中
鬼哭连拳	LP + RP + RP	上 上 上
双角	站立途中 LP + RP	中 中
左踵落	→→LK	中
鬼神灭裂	←LP + RK	防御不能
真·鬼神灭裂	←LP + RK ·	防御不能
螺旋幻魔脚	↗RK + RK + RK + RK	上 下 下 中
踵切	↘LP + RP	中 中
魔神拳	←→RP	中
罗刹门·一	←→RP + LP + RP	中 中 中
罗刹门·二	←→RP + LP↘RP	中 中 中
钢割	→RP	中
胴拔	→→RP	中
鬼八门	↘LP + RP	中 中
二门双脚	LP + RP + LK + RK	上 上 中 中
二门双脚·改	LP + RP + LK→RK	上 上 中 中
追奕	站立途中 RP	中
膝钢	→LK	中
鬼风门	LP + RP + RK	上 上 中
白鹭游舞	LPRK + RP LK	特殊中段上 上 中
白鹭下段脚	LPRK + RP↓LK	特殊中段上 上 下
鬼杀	横移动中 RP	中
鬼首落	→LK	上
霞蹴	RK	上
紫云二段蹴	↓LKRK	特殊中段上
金刚体	←LKRK	特殊防御
储气	LPRPRKLK	特殊动作
骸割	↗(或↑或↖)RPRK	中

投技

旋蹴	接近对手时 RPRK	投技
雷	接近对手时 RPRK	投技
天秤投	接近对手左侧时 RPRK 或 RPRK	投技
两肩捻	接近对手右侧时 RPRK 或 RPRK	投技
胴返	接近对手背部时 RPRK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 RPRK 或 RPRK	投技
超撑	接近对手时→→LKRK	投技
ULTIMATE TACKLE	↓(或↙)LKRK	投技
暗云	擅中对手时 RP + LP + RP + LP + RP	投技
腕拉十字固	擅中对手时 LPRP.	投技
腕拉十字固	暗云第三下时 LPRP	投技
橹崩	↓↙←LPLK	投技
白山	接近对手时↘RPLK	投技
上中段反技	→LPLK(或←RPRK)	投技

10连 COMBO

《一》→→RP + LP + RP + RP + LK + RK + RK + LP + RP + LP	上上上上中中下上中中
《二》→→RP + LP + RP + RP + LK + RK + RK + LK + RP + LP	上上上上中中下下中 防御不能
《三》→→RP + LP + RK + RK + RP + RK + LK + RP + LP	上上中中下中下中 防御不能
《四》LK + RP + PK + LK + LPRK + RP + RP + LP + RP	上上中上下上上中中中
《五》LK + RP + RK + LK + LPRK + RP + LP	上上中上下上上中
《六》←RP + RK + RK + RK + RK + RP + LPRK + RP + LP	上上上下中中下上上中
《七》←RP + RK + RK + RK + RK + RP + LPRK + RP↓RKLK	上上上下中中下上上下上

保罗(PAUL PHOENIX)

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
BACK SPIN KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
BACK SPIN KICK	→LK	上
HIGH KICK	→→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
瓦割	蹲下途中 LP	中
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
落叶足拂	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
BODY BLOW	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
飞天脚	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
右飞天脚	↑(或↗或↖)RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
飞天脚	↗LK	中
飞天脚	↗空中 LK	中
飞天脚	↗空中下降中 LK	中
右飞天脚	↗RK	中
右飞天脚	↗空中 RK	中
右飞天脚	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后载起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

SPINNING CROSS CHOP	DOWN 回复时←←LK+RK	中
横转中 SPINNING CROSSCHOP	横转后←←	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LK+RK	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后，前转中→→LK+RK	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LK+RK	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后，后转中←→LK+RK	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓+LK 或↓+RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后，前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后，后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后，前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后，后转中 LK 连打	下

固有技

ONE TWO PUNCH	LP+LK	上上
PK COMBO	前进中 RP+LK	上上
PUICK PK COMBO	RP+↓+LK	上上
PDK COMBO	前进中 RP+↓+LK	上下
逆 PDK COMBO	LP+RK	上下
双飞天脚	↗LK+RK	上下
崩拳	↓↘→RP	中中
落叶	→→RK+RP	中
浴蹴	蹲下途中 RP+RK	下中
岩石劁	→→RK	中(防御破坏)
三宝龙(上段)	(对手 DOWN 时)蹲下途中 RP	DOWN 攻击
三宝龙(中段)	→→LK+RK+RK	中中上
三宝龙(下段)	→→LK+RK+→(或↘)+RK	中中中
瓦劁	→→LK+RK+→(或↘)+RK	中中下
瓦劁崩拳	蹲下途中 LP	中
瓦劁落叶	蹲下途中 LP+RP	中中
叶樱	蹲下途中 LP+RK+RP	中下中
叶樱崩拳	蹲下状态中↘RP	中
叶樱铁骑	蹲下状态中↘RP+LP	中中
疾风	蹲下状态中↘RP+RP	中下
万圣龙王拳	→→RP	中
SOMERSAULTING	←LPRP	防御不能
富岳	↓↑RPRKLK	中
裹疾风	→LPRK	中
锄打	↓↘→LP	上
储气	→LPRP	中
SWEEP KICK	LPRPRKLK	特殊动作
浮草	↙LK	下
飘疾	↓↙←	特殊动作
飘瓦	↓↙←停顿 RP	中
逃旋	↓↙←停顿 LP	中
旋樱	↓↙←停顿 LK	下
旋樱崩激	↓↙←停顿 LK+RP	下中
旋樱铁骑	↓↙←停顿 LK+RP+LP	下中中
LP+RP	↓↙←停顿 LK+RP+RP	下中下

投技

左一本背负投	接近对手时 LPLK	投技
腕了逆十字	接近对手时 RPRK	投技
腕返	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
大外刈	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
背落	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掘	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
返技	对手临击中你时←LPLK 或←RPRK	返技
巴投	←RPLK	投技
裹当	接近对手时→→LPRP	投技
风牙	接近对手时↘LPRP	投技
ULTIMATE TACKLE	↙RPLP	防御不能投技
暗云	擅中对手时 RP+LP+RP+LP+RP	投技
暗云绞	擅中对手时 RP↓LP+LP 停顿 RK+LP+LPRP	投技
腕拉十字固	擅中对手时 LPRP	投技
腕拉十字固	暗云第三下时 LPRP	投技

10连 COMBO

(一)LP+RP+LK+RP+LP+RP+LP+RK+RP+LP	上上中上中上上下中中
(二)LP+RP+LK+LP+RK+RP+LP+RK+RP+LP	上上中中下中上中下中
(三)LP+RP+LK+LP+RP	上上中中中

罗·福雷斯特(FORREST LAW)

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
SIDE HIGH KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
SIDE HIGH KICK	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
DRAGON LOW	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
STER-IN UPPER	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
STEP-IN MIDDLE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
DRAGON BACK BLOW	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
SOMERSAULT KICK(小跳跃型)	↑(或↗或↖)RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降 RP	DOWN 攻击(中)
JUMP SIDE KICK	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降 LK	中
RISING TOE KICK	↗RK	中
RISING TOE KICK	↗空中 RK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后，前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后，后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	亨转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后，前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后，后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←LK+RK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←LK+RK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LK+RK	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后，前转中→→LK+RK	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LK+RK	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后，后转中←→LK+RK	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后，前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后，后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	亨转后，前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后，后转中 LK 连打	下

固有技

ONE TWO PUNCH	LP+RP	上上
STEP-IN MIDDLE KICK	↘LK	中
SOMERSAULT KICK(大跳跃型)	↓↑(或↖或↗)RK	中
SOMERSAULT KICK(小跳跃型)	↑(或↖或↗)RK	中
SPIN KICK COMBO	RK+LK+RK	上上上
左连拳	LP+LP+LP+LP+LP	上上上上上
DRAGON KNUCKLE COMBO	→RP+RP+RP	上中上
DRAGON KNUCKLE COMBO	RP+RP	上上
SOMERSAULT DROP	↓↑(或↖或↗)LK+RK	中
DRAGON LOW	蹲下途中 LK	下
三连 HIGH KICK	LK+LK+LK	上上上
FEINT MIDDLE KICK	三连 HIGH KICK 途中→	中
SLIDING	蹲下状态↘↓↘LK	下
DRAGON SOMER	RK↑LK	上中
DRAGON SLASH	→→→LK	中(破坏防御)
DRAGON FANG	↙LK+RK(↑↑停止)	防御不能
SIT SPIN KICK SOMER	蹲下状态 LK+RK	下中
DRAGON LOW LEFT SOMER	↓RK+LK	下中
FRONT KICK LEFT SOMER	站立途中 RK+LK	中中
HIGH KICK RIGHT SOMER	LK+RK	上中
SIT STRAIGHT LEFT SOMER	↓(或↓)RP+LK	下中
DRAGON PRESS	↓LK+LK+LK+LK+RK	下上上上中
JUMP SIDE KICK RIGHT SOMER	↑(或↖或↗)LK+RK	上中
QUICK SOMERSAULT KICK	LK+RK	中
DOUBLE SOMERSAULT KICK	LK+RK+LK 或↑RK+RK	中中
DRAGON TAIL	↙RK	下
LOW KICK LEFT SOMER	蹲下状态 RK+LK	下中
SIDE KICK RIGHT SOMER	站立途中 LK+RK	上中
DRAGON RUSH	←RP+LK+RK	中下中
目突	储气完毕时 LP	上
THRUST LOW	储气完毕时 LP+LK	上下
OVER HEAD KICK	↓LK+RK	中
ELBOW DRAGON WHIP(第一下)	↙RP	中
ELBOW DRAGON WHIP	↙RP+RK	中中
寸劲	→RP+LP	中
SOMERSAULT FAKE	↓↑(或↖或↗)停顿 RK	中
DRAGON STORM	←LP+RP+LP	中中中
FAKE STEP	←LPRP 或←LPRP	返技
FAKE STEP BLOW	FAKE STEP 中 LP	中
TRAP LEFT BLOW	FAKE STEP 成功后 LP	上
TRAP RIGHT BLOW	FAKE STEP 成功后 RP	上
TRAP RIGHT LOW KICK	FAKE STEP 成功后 RK	下
TRAP LEFT SIDE KICK	FAKE STEP 成功后 LK	中
储气	LPRPLKRK	特殊动作
DOUBLE DRAGON	横移动中 LKRK	中上
DRAGON BACK BLOW	背向对手时 LP 或 RP	上
FAKE	↓↑(或↖或↗)	特殊动作

投技

JACK UP	接近对手时 RPRK	投技
LAZY DRAGON	接近对手时 LPLK	投技
折槛 KICK	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
DRAGON STAMP	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
DRAGON BITE	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
折槛 PUNCH	接近对手时↘LPRP	投技
DRAGON FALL	接近对手拾↘LPRP + LP + RP + LPRP	投技
DRAGON KNEE	接近对手时→→LKRK	投技
DRAGON DIVE	→RPLK	投技
上·中段裁	←LPLK(或←RPRK)	返技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	返技

10连 COMBO

《一》↘LP + RP + RP + LP + LK + LK + LK + RK + LK + RK	中上中上上下上上上中
《二》↘LP + LK + RP + RP + LK↓LK + LK + RK + RK + RK	中下中上中下中上下中
《三》↘LP + LK + RP + RP + LK↓LK + LK + LK + RK + RK	中下中上中下中下下中
《四》↘LP + LK + RP + RP + LK↓LK + LK + RK + LK + RK	中下中上中下上上上中
《五》↘LP + RP + RP + LP + LK + LK + LK + RK + RK + RK	中上中上上下中上下中
《六》↘LP + RP + RP + LP + LK + LK + LK + RK + RK	中上中上上下中下下中

吉光(YOSHIMITSU)

通常技

QUICK JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
BALLERINA HIGH KICK	LK	上
REVERSE SIDE KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
卍里拳·壹	→RP	上
BALLERINA HIGH KICK	→LK	上
REVERSE SIDE KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
RISING TOE SMASH	站立途中 RK	中
鬼蓟	↘LP	中
STEP-IN UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
MIDDLE KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP	上
卍里拳·贰	面向对手背部时 RP	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMP BALLERINA KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
卍里跳蹴	↑(或↗)RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMP BALLERINA KICK	↗LK	中
JUMP BALLERINA KICK	↗空中 LK	中
JUMP BALLERINA KICK	↗空中下降中 LK	中
卍里跳蹴	↗RK	中
JUMP ROUND HOUSE KICK	↗空中 RK	中
JUMP ROUND HOUSE KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	享转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING CROSS CHOP	DOWN 回复时←←LK + RK	中
横转中 SPINNING CROSS CHOP	横转后←←LK + RK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LP + RP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→LP + RP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LP + RP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→LP + RP	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

忍法阳炎	→→LK + RK	中
忍法草薙	忍法阳炎中 LP + RP	上
忍法卍葛	←LP + LP + LP + LP + LP + LP	上上上上上上
忍法卍芰	↙LK + LK + LK + LK + LK	下下下下下
三散华	RK + RK + RK	上上上
忍法卍车	↗LK + RK	中
吹雪	→→RK	中
倒木蹴	忍法卍芰中→RK	中
斩哭剑	↙LP	防御不能
绝鸣剑	←←LP	防御不能
稻妻	LK + RK	上中
露拂	蹲下前进开始时 LK	下
PK COMBO	RP + LK	上上
PDK COMBO	RP↓LK	上下
卍盘坐	↓LK + RK	特殊动作
千觉	卍盘坐中停顿	体力回复
飞空剑	前大跳跃开始时 LP + RP	飞空袭剑准备动作
飞空袭剑	飞空剑中↓	防御不能
旋风剑	←←LP 停顿 LP	防御不能
忍法卍菊	↙RP + RP + RP + RP + RP + RP	中中中中中中
不惑	→→LP + RK	防御不能
极·不惑	→→LP + RK→→	防御不能
惑	→→LP + RK 停顿	不惑停止
不优	↓LP + RK	防御不能(自然技)
日向炮	RK + LK	中
华轮	←LKRK + LKRK + LKRK + LKRK + LKRK + LKRK	横移动
千觉无空舞	千觉中←	转移技
连狱剑	↙LP 停顿↙	防御不能
华严	蹲下状态时↙←LP	防御不能
草薙炮	→→LKRK + LPRP + LKRK	中上中
卍里拳·壹	→RP	上
卍里拳·贰	背向对手时 RP	上
千觉卍菊	卍盘坐中 RP	中
千觉日向炮	卍盘坐中 RK	中
震电	→RP↙RP	上中
弹劄	→→LK + LP	中防御不能
鬼蓟	↘LP + LP + LP + LP	中上上中
紫电	↘LP + RP	中上
地雷刃	↑LP + RP(↓停止)	防御不能
卍里跳蹴	↑(或↖或↗)RK	中
忍法阳炎·里	→→LPRP	中
御灵削	忍法阳炎·里中 LPRK 或无想中 LPRK	投技
御灵返	忍法阳炎·里中→LPRK 或无想中→LPRK	投技
地雷走	地雷刃中→→或←←	防御不能
跳地雷	地雷刃中↖或↑或↗	防御不能
紫电菊	↘LP + RP↙RP(×6)	中上中(×6)
虚空袭剑	↗LP + RP←	防御不能
胧车	↓↘→LP	防御不能
毒溜	←LP + RP	防御不能
毒雾	毒溜中着键不放	防御不能
卍血樱	↓LPRK←LP + LP + LP + LP + LP	防御不能
吉光 BLADE	←LPRK	返技
黄泉驱	→→RP	中
SWEEP KICK	↓停顿↙LK	下
无想	横移动中 LKRK	特殊动作
转生	无想中→	防御不能
地雷炮	地雷刃中 LKRK	中
铜闪华	忍法卍车中←LP	特殊中段
钢闪华	铜闪华中 LKRK	中
金闪华	银闪华中↙LP	防御不能
银闪华	铜闪华中 RK	特殊中段
储气	LPRPLKRK	特殊动作

投技

双破	接近对手时 LPLK	投技
霰	接近对手时 RPRK	投技
地狱车	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
傀儡舞	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
忍法风尘	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时这投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
忍法樯落	↓↙←LPRP	投技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	返技

10连 COMBO

《一》LP + RP + LP + RK + RK + RK + LP + LP + LP + LP	上中中上上下中 防御不能 防御不能 防御不能
《二》LP + RP + LP + RK + RP + RP + RP + RK + LP + LP	上中中上中中中中 防御不能 防御不能
《三》LP + RP + LP + RK + RK + RK + LP + LKRK	上中中上上下中中
《四》RK + RK + RP + RP + LP	上上中上 防御不能
《五》RK + RK + RP + RP + RK + RK + LP + LP + LP + LP	上上中上上下中 防御不能 防御不能 防御不能
《六》RK + RK + RP + RP + RK + RK + LP + LKRK	上上中上上下中中

KUMA/PANDA

通常技

BEAR HOOK	LP	上
突	RP	上
BEAR FRONT KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
突	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	中
BEAR FRONT KICK	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	下
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
LOW KICK	蹲下途中 RK	下
VIOLENCE UPPER	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
STEP-IN UPPER	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↑(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMP FRONT KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
RISING TOE KICK	↑(或↖)RK	中
RISING TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP HOOK	↗LP	中
JUMP HOOK	↗空中 LP	中
JUMP HOOK	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
DOWN HAMMER	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
DOWN HAMMER	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING FRONT KICK	↗LK	中
JUMPING FRONT KICK	↗空中 LK	中
JUMPING FRONT KICK	↗空中下降中 LK	中
RISING TOE KICK	↗RK	中
JUMP HIGH KICK	↗空中 RK	中
JUMP HIGH KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←LK+RK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←LK+RK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→LP+RP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→LP+RP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→LP+RP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→LK+RK	中

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

BEAR HEAVEN CANNON	→LP+LP+LP	上中中
SPINNING HAMMER PUNCH	DOWN 中↓LPRP	中
STRAIGHT+ELBOW+UPPER	RP+LP+RP	上中中
BEAR PUNCH COMBO	LP+LP+LP	上上中
BEAR KNUCKLE	LPRP	中
DOUBLE UPPER	站立途中 LPRP	中
DOUBLE HAMMER	LPRP+LPRP 或站立途中 LPRP+LPRP	中中
BEAR SWING	蹲下前进中 LP+RP+LP	中中中
BEAR SWING	蹲下前进中 RP+LP+RP	中中中
UPPER RUSH	↘LP+RP+LP+RP	中中中中
UPPER RUSH	↘RP+LP+RP+LP	中中中中
MEGATON CLAW	←↙↓↘RP	中
BEAR SCISSORS	→→(或→)LP+RP	中
HIP PRESS	↗LK+RK	中
WILD SWING	↓↘LP+RP+LP+LP	中中中上
BLOOD CLAW	于场内蹲下或 HIP PRESS 后 LP+RP+LP+RP	下下下下
BLOOD CLAW	于场内蹲下或 HIP PRESS 后 RP+LP+RP+LP	下下下下
于场内蹲下	LK+RK	特殊动作
BEAR RUSH(上段)	↓LP+LP+LP+RP→LP	下下中中上
BEAR RUSH(中段)	↓LP+LP+LP+RP↘LP	下下中中中
BEAR RUSH(下段)	↓LP+LP+LP+RP↓LP	下下中中下
BEAR RUSH(上段)	↓↘LP+RP→LP	中中上
BEAR RUSH(中段)	↓↘LP+RP↘LP	中中中
BEAR RUSH(下段)	↓↘LP+RP↓LP	中中下
BEAR RUSH(上段)	↓↘RP→LP	中上
BEAR RUSH(中段)	↓↘RP↘LP	中中
BEAR RUSH(下段)	↓↘RP↓LP	中下
TERRIBLE CLAW	←LPRP	防御不能
ROLLING BEAR	←LPRP→↘↓↙←↖↑↗	中
SALMON HUNTING	←→RPLK	下
VIOLENCE UPPER	站立途中 LP	上
VIOLENCE CLAW	站立途中 LP+RP	中中
熊鬼神拳	→→RP	中
红返	←←RPLKRK	防御不能
DEADLY STEP	对手 DOWN 中↓RK	下
挑衅	LPLKRK	特殊动作
储气	LPRPLKRK	特殊动作

投技

BEAR BITE	接近对手时 LPLK	投技
BEAR HUG	接近对手时 RPRK	投技
BRUIT THROW	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
CHOKE SLAM	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
BLOOD SUCKER	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
BEAR 切	接近对手时→→LPRK	投技
CHEERFUL BALL UP	接近对手时→↘↓↙←→LPRP	投技

GUN-JACK

通常技

HYPER HOOK	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
GIANT FRONT KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
HYPER HOOK	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
GIANT FRONT KICK	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	下
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
EARTH QUAKE	蹲下途中 RK	中
VIOLENCE UPPER	站立途中 LP	中
RISING UPPER	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
TOE SMASH	站立途中 RK	中
STEP-IN UPPER	↘LP	中
SHORT UPPER	↘RP	中
SIDE KICK	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING FRONT KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
JUMP HIGH KICK	↑(或↗)RK	中
RISING TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑↑空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑↑空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑↑着地之际 RK	中
JUMP HOOK	↗LP	中
JUMP HOOK	↗空中 LP	中
JUMP HOOK	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
DOWN HAMMER	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
DOWN HAMMER	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING FRONT KICK	↗LK	中
JUMPING FRONT KICK	↗空中 LK	中
JUMPING FRONT KICK	↗空中下降中 LK	中
JUMP HIGH KICK	↗RK	中
JUMP HIGH KICK	↗空中 RK	中
JUMP HIGH KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前围中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←RK+LK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←RK+LK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→RP+LP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→RP+LP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→RP+LP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→RK+LK	中

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	亨转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

HELL PRESS	↘LP+LK	中
SPINNING HAMMER PUNCH	DOWN 中↓RP+LP	中
MACHINE GUN KNUCKLE	↙LP+LP+LP+LP+LP+RP	下下下下下中
MACHINE GUN KNUCKLE PJ	↓↙LP+LP+LP+RP	下下下中
STRAIGHT→ELBOW→UPPER	RP+LP+RP	上中中
HAMMER COMBO	LP+LP+LP	上上中
DOUBLE HAMMER	RPLP+RPLP 或站立途中 RPLP+RPLP	中中
SWING L KNUCKLE	蹲下前进中 LP+RP+LP	中中中
SWING R KNUCKLE	蹲下前进中 RP+LP+RP	中中中
MEGATON PUNCH	←↙↓↘RP	中
POWER SCISSORS	→→(或→或→)RP+LP	中
HIP PRESS	↗RK+LK	中
WILD SWING	↓↘LP+RP+LP+LP	上中中上
GIGATON PUNCH	←↙↓↘→(之后摇杆回转)LP	防御不能(但是摇杆回转时站立可以防御)
BLOOD FAN	于场内蹲下或 HIP PRESS 后 LP+RP+LP+RP	下下下下
BLOOD FAN	于场内蹲下或 HIP PRESS 后 RP+LP+RP+LP	下下下下
于场内蹲下	↓RK+LK	特殊动作
HAMMER RUSH LOW	↓LP+LP+LP+RP↓LP	下下中中下
HAMMER RUSH MIDDLE	↓LP+LP+LP+RP↘LP	下下中中中

跳起攻击

HAMMER RUSH HIGH	↓LP+LP+LP+RP↘LP	下下中中上
HAMMER RUSH LOW	↓↘LP+RP↓LP	中中下
HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘LP+RP↘LP	中中中
HAMMER RUSH HIGH	↓↘LP+RP→LP	中中上
HAMMER RUSH LOW	↓↘RP↓LP	中下
HAMMER RUSH MIDDLE	↓↘RP↘LP	中中
HAMMER RUSH HIGH	↓↘RP→LP	中上
BRAVO KNUCKLE	↓RP+LP	中
SCISSORS MELT DOWN	→(或→)RP+LP+RP+LP	中下
SCISSORS MEGATON	→(或→)RP+LP↘RP	中中
MELT DOWN	蹲下状态时↘RP+LP	下
SIT & HIP PRESS	于场内蹲下时 RK+LK	中
MEGATON SWEEP	←↙↓↘LP	下
MEGATON STRIKE	蹲下状态时 LP+RP	下中
VIOLENCE UPPER	站立途中 LP	中
COSSACK COMBO	↙LK+RK+LK+RK+LK+RK	下下下下下下
UPPER RUSH	↘LP+RP+LP+RP	中中中中
EXPLODER	←↙↓↘→↘LP	中
DARKNESS CUTTER	→RK+LP	防御不能
HEAD SLIDING	→(或→)RK+LK	中(后半下段)
DIVE BOMBER	RK+LK(RK+LK+RK+LK 可延长距离)	防御不能
LIGHTNING HAND	↘RP+LK	下
CHERNO	蹲下状态 RP+LP	下
储气	RP+LP+RK+LK	特殊动作

投技

SCHIZO CRUSH	接近对手时 LPLK	投技
LIFT UP SLAM	接近对手时 RPRK	投技
SIDE LIFT THROW	接近对手时左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
HANGING NECK THROW	接近对手时右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
SPINAL CRUSH	接近对手时背部时 LPLK	投技
DEATH SHOPT	接近对手时背部时 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
PILE DRIVER	接近对手时↙→RPLP	投技
BACK BREAKER	接近对手时↓↙←RP	投技
PYRAMID DRIVER	接近对手时↓↘→LP	投技
CATAPULT THROW	接近对手时↘RPRK	投技
CATAPULT THROW PLUS	接近对手时↘↘RPRK	投技
PUNISHMENT DROP	接近对手时↗RPLP	投技
PUNISHMENT MEGATON	接近对手时↗RPLP↓↘RP	投技
SLAPPING DOWN	接近对手时↙RPLK	投技
JAW BREAKER	接近对手时→→RPLK	投技
HELL PRESS	↘LPLK	投技
FACE BASHER	HELL PRESS 击中后 RPLP	投技

10连 COMBO

《一》↓RP+LP+LP+LP+RP+LP+RP+LP+RPLP+RPLP	下下下中中上中中中中
《二》↓RP+LP+LP+LP+RP+LP+RP+LP↓RPLP+RPLP	下下下中中上中中下中
《三》↗LP+LP+RK+LK+RK+LP+RP+LP+RPLP+RPLP	中中下下下中中中中中
《四》↗LP+LP+RK+LK+RK+LP+RP+LP↓RPLP+RPLP	中中下下下中中中下中

JULIA CHANG

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
SIDE HITH KICK	LK	上
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
SIDE HIGH KICK	→LK	上
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下途中 LK	下
前扫腿	蹲下途中 RK	下
UPPER CUT	站立途中 LP	中
斩捶	站立途中 RP	中
TORNADO KICK	站立途中 LK	上
苍空炮	站立途中 RK	中
通天炮	↘LP	中
崩捶	↘RP	中
冲腿	↘LK	中
FRONT KICK	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↖RP	DOWN 攻击(中)
RISING TOE KICK	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
RISING TOEKICK	↑(或↗)RK	中
RISING TOEKICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
RISING TOE KICK	↗LK	中
RISING TOE KICK	↗空中 LK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 LK	中
RISING TOE KICK	↗RK	中
RISING TOE KICK	↗空中 RK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前围中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起下下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←RK+LK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←RK+LK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→RP+LP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→RP+LP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→RP+LP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→RK+LK	中
牵制起上 KICK	DOWN 回复时↓LK 或↓RK	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前围中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

通天炮	LP+LP+LP	上中中
通天炮	↘LP+LP	中中
前扫腿	蹲下途中 RK	下
前扫十字把	蹲下途中 RK+LP	下中
前扫连腿	蹲下途中 RK+RK	下上
前扫扇腿	蹲下途中 RK↓RK	下下
苍空炮	站立途中 RK	中
烈震踏	前大跳跃开始时 RK+LK	中
斩捶	站立途中 RP	中
斩捶通天炮	站立途中 RP+LP+LP	中中中
突双掌	RP+LP	中(防御破坏)
崩捶	↘RP	中
大缠崩捶	崩捶击中时 LP	崩捶击中后的追加攻击
冲腿	↘LK	中
背面取	RP 击中后←	上
后扫腿	蹲下前进开始时 RK	下
穿弓腿	后扫腿中 LK	上
绝招通天炮	→LP+RK	防御不能
转身腿	RK+LK+RK	上
虎身肘	→→LP	中
疾步掌拳	↓↘LP	中
连拳	LP+RP	上中
疾步崩肘	↓↘RP	中
斩捶崩肘	站立途中 RP+RP	中中
枪弓腿	↘LP+RK+LK	中下上
枪弓腿	LP+RK+LK	中下上
枪弓腿	LP+LP+RK+LK	上中下上
斩击	LK+RP+LP+RP+LP	中
连拳大缠崩捶	LP+RP+LP	上中中
冲腿通天炮	RP+LK+LP	下中中
连拳上段腿	LP+RP+RK	上中上
连拳下段腿	LP+RP+LK	上中下
斩捶前扫连腿	站立途中 RP+RK+RK	中下上
斩捶前扫十字把	站立途中 RP+RK+LP	中下中
斩捶前扫扇腿	站立途中 RP+RK↓RK	中下下
斩捶枪弓腿	站立途中 RP+LP+RK+LK	中中下上
斩击前扫连腿	LK+RP+RK+RK	中下上
斩击前扫十字把	LK+RP+RK+LP	中下中
斩击前扫扇腿	LK+RP+RK↓RK	中下下
斩击通天炮	LK+RP+LP+LP	中中中
斩击枪弓腿	LK+RP+LP+RK+LK	中中下上
斩击崩肘	LK+RP+RP	中中
崩捶上段脚	↘RP+RK	中上
崩捶下段脚	↘RP+LK	中下
迅脚前扫连腿	RK+RK+RK	上下上
迅脚前扫十字把	RK+RK+LP	上下中
迅脚前扫扇腿	RK+RK↓RK	上下下
虎身连攻	→→LP+RK	中中
天炮	→LP	中
疾步连肘	↓↘LP+RP	中中
崩拳	→LP+RP	中
挑衅	RPRKLK	特殊动作
储气	RPLPRKLK	特殊动作

投技

DEATH VALLEY BOMB	接近对手时 LPLK	投技
FISHERMANS SUPLEX	接近对手时 RPRK	投技
BULLDOGGING HEAD LOCK	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
JULIIA RUNNER	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
CALF BRANDING	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	接近对手时 LPLK 或 RPRK	投技
FULL NELSON SUPLEX	接近对手时↘RPLP	投技
MAD AXE	接近对手时↓↙←→RP	投技
FRONT SUPLEX	接近对手时↓↙LPLK	投技
JAPANESE OCEAN CYCLONE SUPLEX	接近对手时↓↙↓↙RPLP	投技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	投技

10连 COMBO

《一》RP+LP+LP+RP+LK+LK+LK+RK+RK+LP	上中中中下上中上下中
《二》RP+LP+LP+RP+LK+LK+RP+LK+RP+LP	上中中中下上中下中中(投技)
《三》RP+LP+LP+RP+LK+LK+RP+LP+RK+LK	上中中中下上中中下中

十九年后铁拳战士再度相逢!!

三島 平八(HEIHACHI MISHIMA)

通常技

LEAD JAB	SIT SPIN KICK	上
CROSS STRAIGHT	LP	上
SIDE HIGH KICK	RP + LK	上
BACK SPIN KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
里拳	→RP	上
SIDE HIGH KICK	→LK	上
BACK SPIN KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
瓦割	蹲下状态 LP	中
SIT	蹲下状态 RP	特殊中段
STRAIGHT	蹲下状态 LK	下
SIDE LOW KICK	蹲下状态 RK	下
LOW KICK	蹲下状态 LP	中
UPPER CUT	蹲下状态 RP	中
RISING UPPER	蹲下状态 LK	上
TORNADO KICK	蹲下状态 RK	中
TOE SMASH	↘LP	中
STEP - IN UPPER	↘RP	中
SHORT UPPER	↘LK	中
SIDE KICK	↘RK	中
FRONT KICK	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
SPIN KICK	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
空刃脚	↑(或↗或↖)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
袭刃脚	↑(或↗)RK	中
JUMP TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
空刃脚	↗LK	中
空刃脚	↗空中 LK	中
空刃脚	↗空中下降中 LK	中
袭刃脚	↗RK	中
袭刃脚	↗空中 RK	中
袭刃脚	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 RK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←RK + LK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←RK + LK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→RP + LP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→RP + LP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→RP + LP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→RK + LK	中

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	亨转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

ONE TWO PUNCH	LP + RP	上上
螺旋袭刃脚	↗RK + RK	上下
风神拳	→停顿↓↘RP	中
空斩脚	→→→LK	中(防御破坏)
右踵落	→RK	中
踵落	站立途中 RK + RK	中中
闪光烈拳	LP + LP + RP	上上中
破碎蹴	RK + LK	中
雷神拳	→停顿↓↘LP	中
鬼哭连拳	LP + RP + RP	中
无双连拳	↘LP + RP	上上上
奈落拂	→停顿↓↘LP + LP + LP	中中
奈落拂踵切	奈落拂中停顿 RK + RK	下下下
左踵落	→→LK	中中
崩拳	↓↘→RP	中
激斩脚	→停顿↓↘LK	中
地斩脚	→停顿↓↘LK	中
里旋空刃脚	↗LK + RK	下
鬼神拳	→→RP	中中
影足	←←停顿 RK + LK	中
瓦割	蹲下途中 LP	中
瓦割崩拳	蹲下途中 LP + RP	中中
鬼下骑	对手 DOWN 中↓RK	DOWN 攻击
鬼瓦	↓LP + RK	防御不能
奈落拂鬼神拳	→停顿↓↘RK + RK + RK 停顿 RP	下下下中
奈落拂雷神拳	→停顿↓↘RK + RK + RK 停顿 LP	下下下中
罗生门	←RP	中
多闻杀·壹	→LP←RP + LP	上中中
多闻杀·贰	→LP←RP + RK	上特殊中段中
一彻	当右脚攻击被对手 COUNTER 时→	返技
刚拳破	RPLP	中
激刚拳破	→RP + RPLP	中
鬼哭刚拳破	LP + RP + RP + RPLP	上上中
挑衅	RPRKLK	特殊动作
储气	RPLPRKLK	特殊动作

投技

裸绞	接近对手时 LPLK	投技
金刚落	接近对手时 RPRK	投技
断头手	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
奈落	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
仁王碎	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
超切	接近对手时→→RPLP	投技
切之较量	接近对手时→→LPRK	投技

10 连 COMBO

〈一〉→→RP + LP + RP + RP + LK + RK + RK + LP + RP + LP	上上上上中中下上中中
〈二〉↘LK + RP + RP + RK + RK + LP + RK + LP + RP + RK	中上上下下中上上中中
(三)↘LK + RP + RP + RK + RK + LP + RK + LP + RP + LP	中上上下下中上上中中
(四)↘LK + RP + RP + RK + RK + LP + RP + LP + RP + LP	中上上下下中上中中中

BRYAN FURY

通常技

LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP	上
BACK SPIN MIDDLE KICK	LK	中
HIGH KICK	RK	上
LEAD JAB	→LP	上
CROSS STRAIGHT	→RP	上
BACK SPIN MIDDLE KICK	→LK	中
HIGH KICK	→RK	上
SIT JAB	蹲下状态 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下状态 RP	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 LK	下
LOW KICK	蹲下状态 RK	下
SIT JAB	蹲下途中 LP	特殊中段
SIT STRAIGHT	蹲下途中 RP	特殊中段
LEFT LOW KICK	蹲下途中 LK	下
QUICK LOW KICK	蹲下途中 RK	下
LIFT UPPER	站立途中 LP	中
BODY UPPER	站立途中 RP	中
KNEE CRUSH	站立途中 LK	中
TOE SMASH	站立途中 RK	中
LEFT BODY BLOW	↘LP	中
RIGHT BODY BLOW	↘RP	中
SNAKE EDGE	↘LK	下
LEG SLASH	↘RK	中
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SPIN KICK	面向对手背部时 RP(或 RK)	上
SIT SPIN KNUCKLE	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SIT SPIN KICK	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
SNIPER SOBAT	↑(或↗)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
FLYING HEEL	↑(或↗)RK	中
RISING TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
SNIPER SOBAT	↗LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中 LK	中
JUMP SIDE KICK	↗空中下降中 LK	中
FLYING HEEL	↗RK	中
RISING TOE KICK	↗空中 RK	中
RISING TOE KICK	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前围中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起下下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下
SPINNING KICK	DOWN 回复时←←RK + LK	中
横转中 SPINNING KICK	横转后←←RK + LK	中
前转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时→→RP + LP	中
横转中前转 RISING CROSS CHOP	横转后,前转中→→RP + LP	中
后转中 RISING CROSS CHOP	DOWN 回复时←→RP + LP	中
横转中后转 RISING CROSS CHOP	横转后,后转中←→RK + LK	中

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	亨转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	亨转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前围中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	亨转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技

SALK · CRAB	RPLP	上
ONE TWO LOW KICK	LP + RP + LK	上上下
STOPPING	←LK	上
STOPPING FEINT KNEE	←LK + RK	上中
SLICER	→→LK	中
GATLING COMBINATION	LK + RP + LP + RK	中中中下
STOPPING FEINT STRAIGHT	←LK + RP	上上
RISING COMBINATION	→LP + RP + LP + RP	上上中中
QUICK SOBAT	LK + LK	中上
SNIPER SOBAT COMBO	→RK + LK + RK	上中上
SOUTHERN CROSS COMBINATION	LP + RK + LK	上上中
LEFT BODY BLOW	↘LP	中
LIGHTNING BLOW	↘LP + LP + LP + LP	中中中中
RIGHT BODY BLOW	↘RP	中
MACH PUNCH	→→RP	上
DOUBLE BODY BLOW	↘LP + RP	中中
BODY UPPER	站立途中 RP	中
ATOMIC BLOW	站立途中 RP 击中后→RP	中投技
LIFT UPPER	站立途中 LP	中
DEVIL CLAW	横移动中 LP	上
BLAZING COMBINATION	LP + RP + LP + RK	上上中下
GATLING PLUS ONE	LK + RP + LP + RP	中中中中
STOPPING TRIPLE PUNCH	←LK + RP + LP + RP	上上中中
PHANTOM CLAW	横移动 LP + RP	中
SNAKE FANG	RPLP 或↓RPLP 或↓RPLP 或←RPLP	中中
SNIPER SOBAT	↑或↗LK	中
FLYING HEEL	↑或↗RK	中
KNEE CRUSH	站立途中 LK	中
DOUBLE KNEE CRUSH	站立途中 LK + RK	中中
QUICK LOW KICK	↓RK	下
LEG SLASH	↘RK	中
SNAKE COMBINATION	LP + RK + RP + LP + RP	上上上上上
SNAKE EDGE	↘LK	下
SIDE HAMMER	亨移动中 RP	上
GRAVITON HAMMER	←LPRK	防御不能
QUICK GRAVITON HAMMER	←LPRK	防御不能
SWAY	↓↙←	特殊动作
SWAY & SMASH	↓↙←停顿 RP	上
SOUTHERN CROSS PLUS ONE	LP + RK + LK + LK	上上中上
RIGHT BACK KNUCKLE	←RP	上
DOUBLE BACK KNUCKLE	←RP + LP	上上
MACH COMBINATION	←RP + LP + RP	上上上
SLASH COMBINATION(A)	←RP + RK	上中
SLASH COMBINATION(B)	←RP + LP + RK	上上中
ATOMIC COMBINATION(A)	LP + RK + LP + RK	上上上中
ATOMIC COMBINATION(B)	LP + RK + RP + LP + RK	上上上上中
FREEZE COMBINATION	←LK + RP + LP + RK	上上中下
SHORT UPPER	站立途中 RP + LP	中
SIDE LOW	↓RKLK	下
FLYING KNEEL KICK	←←RK	上
储气	RPLPRKLK	特殊动作

投技

DDT	接近对手时 LPLK	投技
落下式 BRAIN BUSTER	接近对手时 RPRK	投技
FREE FALL	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
KNEE BLAST	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
HAMMER THROW	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
DEATH MESSENGER	↓↘↓↘RPLP	投技
下段裁	↙(或↓)LPLK 或↙(或↓)RPRK	返技

10 连 COMBO

（一）←LK + RK + LPRP + LPRKRP + LPRKRP	上中中中上上上上中上
（二）←LK + RK + LPRP + LPRKRP + RK	上中中中上上上中
（三）←LK + RK + LPRP + LP + RK + LKRK	上中中中上上中上

OGRE

通常技

通常技	SIT SPIN KICK	上
LEAD JAB	LP	上
CROSS STRAIGHT	RP + LK	上
SIDE HIGH KICK	RK	上
BACK SPIN KICK	→LP	上
LEAD JAB	→RP	上
右掌底打	→LK	特殊中段
SIDE HIGH KICK	→RK	特殊中段
BACK SPIN KICK	蹲下状态 LP	下
SIT JAB	蹲下状态 RP	下
SIT STRAIGHT	蹲下状态 LK	特殊中段
SIT SPIN KICK	蹲下状态 RK	特殊中段
LOW KICK	蹲下途中 LK	下
SIT JAB	蹲下途中 RK	下
SIT STRAIGHT	站立途中 LP	中
SIDE SPIN KICK	站立途中 RP	中
LOW KICK	站立途中 LK	中
UPPER CUT	站立途中 RK	中
魔神拳	↘LP	中
FRONT KICK	↘RP	中
TOE SMASH	↘LK	中
STEP-IN ELBOW	↘RK	中
SHORT UPPER	面向对手背部时 LP(或 RP)	上
SIDE KICK	面向对手背部时 LK(或 RK)	上
FRONT KICK	面向对手背部时↓LP(或↓RP)	下
SPIN KNUCKLE JAB	面向对手背部时↓LK(或↓RK)	下
SPIN KICK	上	
SIT SPIN KNUCKLE	上	

跳起攻击

JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↑(或↗或↖)空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗(或↖)RP	DOWN 攻击(中)
HOMING DOWN PUNCH	↑RP	DOWN 攻击(中)
空刃脚	↑(或↗)LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中 LK	中
JUMPING SOBAT	↑(或↗或↖)空中下降中 LK	中
JUMPING LOW SOBAT	↑(或↗或↖)着地之际 LK	下
RISING TOE KICK	↑(或↗)RK	中
RISING TOE KICK	↖RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)空中下降中 RK	中
JUMP TOE KICK	↑(或↗或↖)着地之际 RK	中
JUMP KNUCKLE	↗LP	中
JUMP STRAIGHT	↗空中 LP	中
JUMP KNUCKLE	↗空中下降中 LP	中
JUMPING DOWN PUNCH	↗RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中 RP	DOWN 攻击(中)
JUMPING DOWN PUNCH	↗空中下降中 RP	DOWN 攻击(中)
空刃脚	↗LK	中
空刃脚	↗空中 LK	中
空刃脚	↗空中下降中 LK	中
空刃脚 RISING TOE KICK	↗RK	中
袭刃脚	↗空中 RK	中
袭刃脚	↗空中下降中 RK	中

起上攻击(对手于足旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前转中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	亨转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

起上攻击(对手于头旁时)

起上中段 KICK	RK 连打	中
前转起上中段 KICK	前转中 RK 连打	中
后转起上中段 KICK	后转中 RK 连打	中
横转起上中段 KICK	横转中 RK 连打	中
横转中前转起上中段 KICK	横转后,前转中 RK 连打	中
横转中后转起上中段 KICK	横转后,后转中 RK 连打	中
起上下段 KICK	LK 连打	下
前转起上下段 KICK	前围中 LK 连打	下
后转起上下段 KICK	后转中 LK 连打	下
横转起上下段 KICK	横转中 LK 连打	下
横转中前转起上下段 KICK	横转后,前转中 LK 连打	下
横转中后转起上下段 KICK	横转后,后转中 LK 连打	下

固有技(第一第二形态共通)

合突	→→RP + LP	中
右掌底打	→RP	中
青岚拳	←←RP + LP	防御不能
BOUBLE FACE BREAKER	↘LP + RP	中中
LEG BAZOOKA	→→RK	上
SIDE WINDER	←RP + LK	防御不能
LEE SLIDING	→→停顿 RK + LK	下
LEE KICK COMBO	↓RK 停顿 RK	下上
BLAZING KICK	↓↙RK	中
INFINITE KICK COMBO	站立途中 LK + LK ↓ LK + LK 连打	中中上中…
INFINITE KICK COMBO(下段)	INFINITE KICK 中↓LK 连打	…下中上…
INFINITE KICK COMBO(踵落)	INFINITE KICK 中↑LK 连打	…中中上…
COLD BLADE	↓↘RP	下
RIGHT HAND STAB	↓→RP	中
CAT THRUST	↓→LP	中
BLOODY SCISSORS	↙RP + LP	防御不能
HAMMER HEEL	→→停顿 RK	中
SNAKE BLADE	↓LK + LK + LK	下下中
延髓斩	→→RK + LK	上
BLACK SHOULDER ATTACK	→LP + RK	中
JUMPING KNUCKLE BOMB	↓(或↗)停顿 RP + LP	中
JUMPING SUPER KNUCKLE BOMB	↓(或↗)停顿 RP + LP↓	防御不能
SUPER KNUCKLE BOMB	↑(或↗)RP + LP↓	防御不能
宫斩	←RP	防御不能
宫驱	→→停顿 RP	防御不能
魔神拳	站立途中 RP	中
龙车蹴	↖LK	中
龙车蹴鬼杀	↖LK + RP	中中
SNAKE KICK	↓LK + LK↓LK	下下下
HUNTING HAWK	↗LK + RK + LK	中上上
闪光烈拳	LP + LP + RP	上上中
鬼哭连拳	LP + RP + RP	上上上
KETSUARUKUATORU	→→RP	中防御不能
储气	RPLPRKLK	特殊动作

固有技(第一形态独有)

感念障壁	←RPLP(对手向你攻击的同时间输入)	反技

固有技(第二形态独有)

HOLOCAUST NAPALM	RPLP	防御不能
BLAZING INFERNO	↓RPLP	上段防御不能
HURRICANE MIXER	↘RPLP	中
LOW TAIL CUTTER	↓RKLK	下
MIDDLE TAIL CUTTER	↘RKLK	中
BOUBLE TAIL CUTTER	↘RKLK + RKLK	中中
SPIN TAIL	↑RKLK	中
ANOTHER DIMENSION	DOWN RKLK	上段防御不能
DAMON BITE	蹲下前进	返技

投技

LIFT UP SLAM	接近对手时 LPLK	投技
BEAR HUG	接近对手时 RPRK	投技
BRUIT THROW	接近对手左侧时 LPLK 或 RPRK	投技
HANGING NECK THROW	接近对手右侧时 LPLK 或 RPRK	投技
BLOOD SUCKER	接近对手背部时 LPLK 或 RPRK	投技
背向时之投掴	背向对手时 LPLK 或 RPRK	投技
残月	接近对手时↘↘RPRK	投技

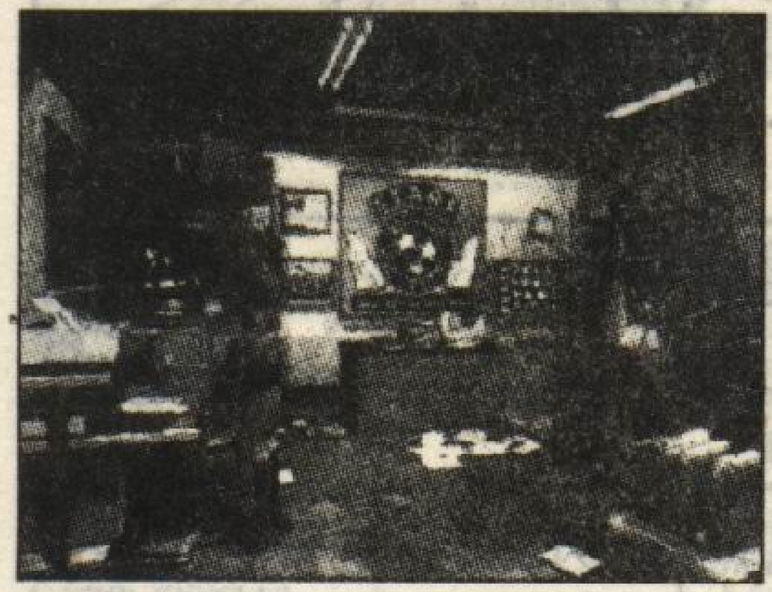
日本热门 GAME 排行榜 TOP10

98年3月20日发布

以销售量为准

由春季初期的发售状况来看，PS依然实力强劲，数款作品居排行榜内。《生化危机 2》对《最终幻想 7》的发售量形成了冲击，但不知是否能够超跃？只有 GB 的《口袋妖怪》是雷打不动，两年来在排行榜上时常出现。

生化危机 2 第 1 位



PS 厂商：CAPCOM
类型：AVG
发售日：1998年1月29日

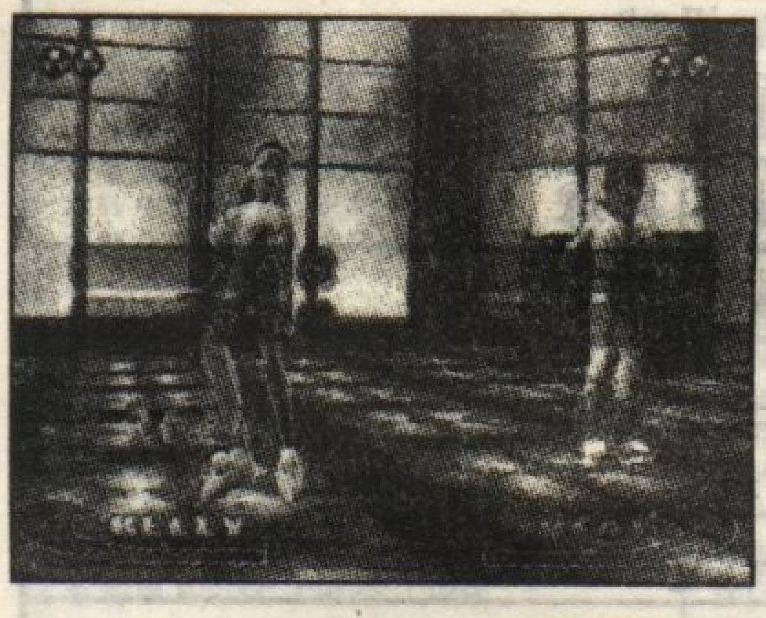
依然呈现热卖的势头，到目前为止其发售量已经向《FF Ⅶ》发起了有力的冲击。

GT 赛车 第 2 位

PS 厂商：SCE
类型：RAC
发售日：1997年12月23日

具有较高难度的赛车游戏，手感非常的好，如果想要挑战赛车游戏的极限，请试试这部作品。

Bust A Move Dance & Rhythm Action 第 3 位



PS 厂商：ENIX
类型：ACT
发售日：1998年1月29日

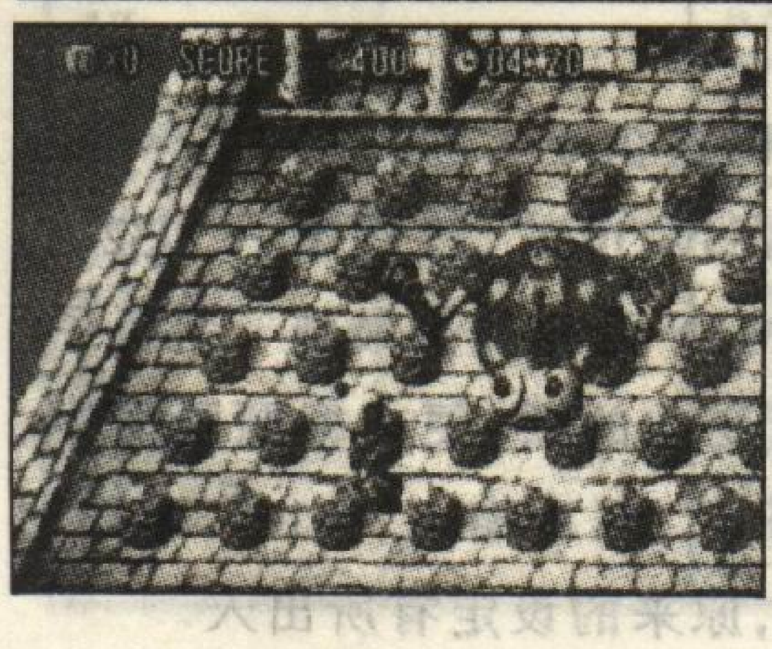
带有极强节奏感的游戏，吸引了许多的年轻人，是否想体验一下现代舞的感觉呢？

冬奥会 第 4 位

SS 厂商：SEGA
类型：SPT
发售日：1998年2月5日

虽然这次冬奥会我国又未能实现金牌零的突破，但在此作上却能够圆金牌梦。

炸弹人世界 第 5 位



PS 厂商：HUDSON
类型：TAB
发售日：1998年1月29日

一直是受大众欢迎的著名系列，多人对战时其无穷的乐趣，让人难以忘记。

不思议的大脚鸟迷宫 第 6 位

PS 厂商：SQUARE
类型：RPG
发售日：1997年12月23日

到了百层迷宫以后，游戏让人觉得比较单调，幸好在"远征"的路上有大脚鸟同行。

翼龙 RPG 第 7 位

SS 厂商：SEGA
类型：RPG
发售日：1998年1月29日

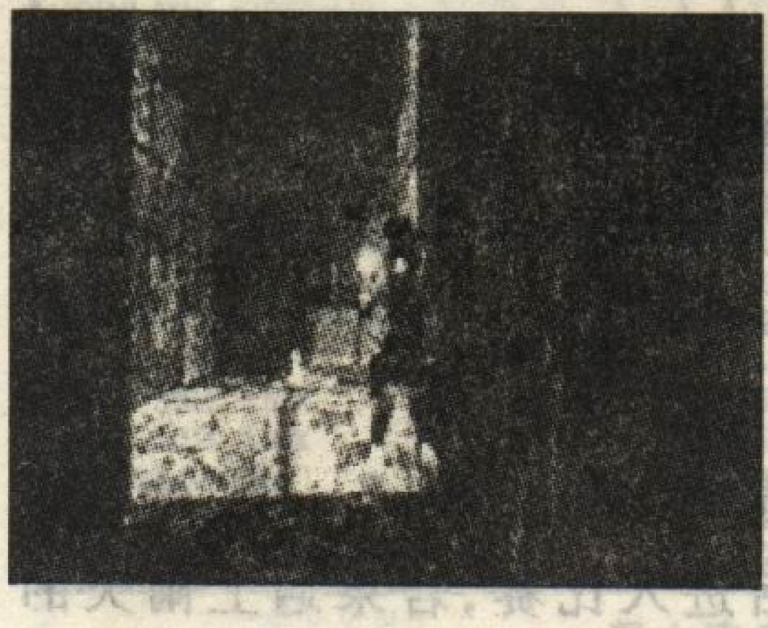
拥用大量 CG 动画的 CD 3枚组 RPG，虽然画面较佳，但游戏性不是很强。

大众高尔夫 第 8 位

PS 厂商：SCE
类型：SPT
发售日：1997年7月11日

已经是排行榜的座上长客了，不知道这部作品究竟有什么特别的魅力？

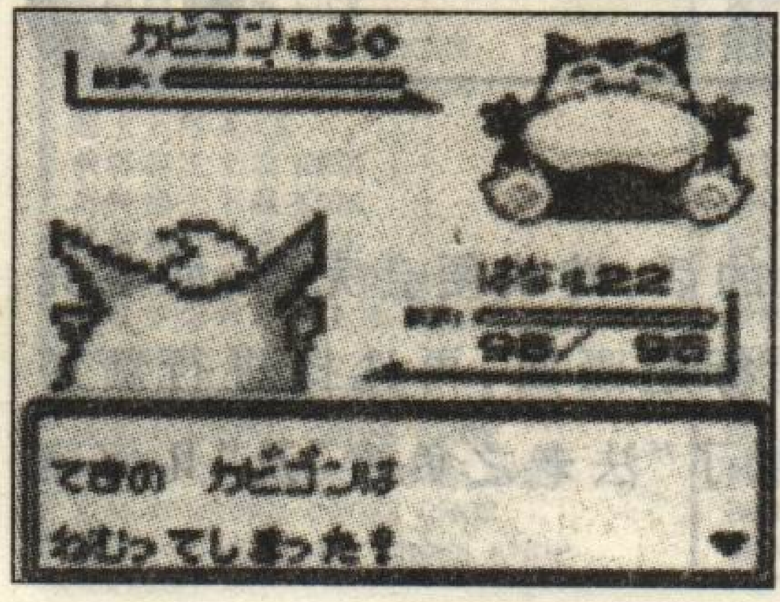
古墓丽影 2 第 9 位



PS 厂商：EIDOS
类型：AVG
发售日：1998年1月22日

据称是唯一能够与《生化危机》相对抗的 3D AVG，但是目前发售量并不理想。

口袋妖怪 第 10 位



GB 厂商：任天堂
类型：RPG
発售日：1996年2月27日

可以说是一部史无前例的作品，从发售至今两年多的时间，此作发售量一直居高不下。

秘法不传，技艺无双

秘技库

责编/CZY

PS FORMULA 1 97 秘

北京　徐涛

七大秘技

四条隐藏赛道

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：BILLY/BONUS，然后选择“Cricuit Select”。当中便会发现增加了四条隐藏赛道，让玩者参与。

俯瞰式视点

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：ZOOM/LENSE，然后进入比赛，便会发现赛车的视点已经改变为俯瞰式视点。

VR 景物

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：VIRTUALLY/VIRTUAL，当进入比赛后，便发现周遭的建筑物会以《VR 赛车》般的设计来表达。

出现评述员公仔

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：BOX/CHATTER，然后进入比赛，便会发觉画面多了两位代表评述员的多边形公仔，一路陪伴着你比赛。

未来赛车

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：PI/MAN，然后进入比赛，玩者便会发现赛车已变为没有车轮的划时代赛车。

巨大车胎

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：LITTLE/WEELZ，然后进入比赛，开始时便发现赛车的车胎会变得很大，非常有趣。

落雨变落青蛙

在“GRAND PRIX MODE”中，选择“Edit Driver”一项，然后将车手的名字改为：CATS/DOGS，然后进入比赛，若果遇上雨天的话，便会发现落下来的，并非雨点，而是青蛙。

PS A5 秘

北京　徐涛

新增地图

当玩者的总资金超过 1 兆日元的话，游戏便会完结；而看完 ENDING 之后，便退出的游戏，回到标题画面，再选择进行新游戏。之后，便发现在选择地图中，增加了“法老之负责”及“几何学都市”两幅新地图。

PS Micro Machines 秘

郑州　陆蒙

后方视点

大家是否不太习惯此游戏的视点呢？因此，这里特别为各位介绍一个十分有用的秘技，就是在游戏中，按 START 键暂停，然后输入“□、○、△、□、×、○、△、□、×”，成功的话便会将游戏的视点改为后方。

令对手的车速减慢

如此“出术”，你见过未？各位只需要在游戏途中，按 START 键暂停，然后输入：“←、→、□、○、←、→、□、○”。成功的话，对手的车带便会减慢，让你逢车过车，十分卑鄙。

PS SUPER STADIUM 秘

郑州　陆蒙

魔球大公开

Highly Cane Ball	转一圈＋投球
Lightning Sword	↓↓↓↑＋投球
Bracing Tower	↑↑↑↓＋投球
Sky Scraper	↓↓↑↓＋投球
Star Dust Phantom	→→←↙↓↘→＋投球
Danger Strike	←↙↓↘→↘↓＋投球
Sonic Butterfly	↓↘→↓↘→＋投球
Rising Dragon	←→↓↑＋投球
Ultimate Force	→↘↓↙←→＋投球
Splash Wave	←→↘↓↙←＋投球
Dancing Twister	↑↓↙←↙↓↘→＋投球
Rolling Thunder	←↙↓↘→←↘↓↙→＋投球

PS BOMBERMAN WORLD 秘

郑州　陆蒙

绝对有用密码

若想在 BALTTLE MODE 中，多增加两个比赛场地的话，便在标题画面中，选择“NORMAL”，再进入“PASSWORD”，然后输入“5656”。成功的话，游戏便会自动进入“BATTLE MODE”，那里早已有两个新场地可供选择。

另外，这里亦有一个最强的密码提供予大家，就是在标题画面中，选择“NORMAL”，再进入“PASSWORD”，然后输入“7327”。之后，进入游戏时便发现 BOMBERMAN 已经拥有最强　装备了。

此外，若想令场地的布置有所变动的话，便在标题画面中，选择“NORMAL”，再进入“PASSWORD”，然后输入“1616”。成功的话，在对战时便发现各场地的布置，原来的设定有所出入。

PS R－TYPES

天津 徐阳

最强武装

现在有一个可以令战机随时得到最强武器的方法，首先在游戏途中按 START 键暂停，按着 L2 键后输入：“→、↑、←、→、↓、←、↑、→、(?)”。“?”之意，即输入武器种类的指令，详情请参阅下表：

(成功后想改变武器的话，在暂停画面中按着 L2 键＋(?)便可)

武器	指令
对地 Laser	△键
对空 Laser	□键
反射 Laser	×键
追踪 Laser	○键(只限 R－TYPE Ⅱ使用)
Shotgun Laser	R1 键(只限 R－TYPE Ⅱ使用)

PS 爆走兄弟 LET'S & GO WGP HYPER HEAT

天津 徐阳

四大秘技

效果	指令
使用 BEAT 密林	1P 手柄：△、○、×、□、△、○、×、□
使用 CYCLONE 密林 TRF	1P 手柄：↑、→、↓、←、↑、→、↓、←
战车介绍模式	2P 手柄：△、○、×、□、△、○、×、□
街角 Course、练习 Course 作用	2P 手柄：↑、→、↓、←、↑、→、↓、←

PS ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

山东 黄洪涛

增加 LOCK ON 数目

玩者的机械人首先一定要装备“镭射剑”和“飞弹发射器”。之后在作战中，玩者一定要与敌人保持适当的距离，然后在出剑时，立即输入：“↑、↓、R1、L1”其中的任何一个，成功的话便可以增加最多至六个的 LOCK ON 数。

PS 苍穹红莲队 黄武出击

贵州 王辉

选关

在标题画面中，按 SELECT 键进入 MENU 画面，然后移到“HIGH SCORE BATTLE MODE”，跟着输入：“←(三次)、→(八次)、←(五次)、→(七次)、←(四次)”。成功的话，便可自由选关了。

PS OPTION TUNING CAR BATTLE

贵州 王辉

二架隐藏赛车

玩者首先选择“ARCADE”模式，进入后可随意选择任何一条赛道；然后在赛车选择画面中选用“N－33”，再在“TUNER”画面中选择“MiNeS”。之后，在“TUNE LEVEL”时指向 LEVEL4，若同按“START 键＋○键”便可使用“W－WAGON”；而“SELECT 键＋○键”则使用“スーパーターザン”。

SS TWINKLE STAR SPRITES

北京 邢瑞

在“ACARDE MODE”使用四位隐藏人物

在选人画面中，移到主角“LOAD RUN”上，然后按↑四次，再按 A 键决定；成功的话，便可使用“光之王女——SPRITES”。同样若按↓四次，然后决定的话，便会使用“MAGICAL QUEENM－EMORY 女王”。

另外若在选人画面中，移到“MEVIOUS 亲卫队”上，然后按↑四次，再按 A 键决定；成功的话，便可使用“恶之帝王——MEVIOUS”。同样若按↓四次，然后决定的话，便会使用“暗黑 SPRITE－DARK RUN”。

SS 创造职业球会 2

北京 邢瑞

熟悉的漫画人物、免费增加球迷会人数

当各位完成升格为 J－LEAGUE 球队之后，便会进行“PLAY EDIT”，而大家进行 EDIT 的时候，若输入一些漫画人物的正确资料，包括姓名、出身地、位置等。当完成的时候，秘书小姐便会说一些特别道话。

由于在游戏刚开始时，玩者的资金并非太充裕，所以现在为大家介绍一个非常简单的方法，既不用付出，又可以增加球迷会的人数：当决定球迷会经费时，将其调低到 0，然后便会发现球迷不减反加，十分神奇。

SS 金田一少年之事件薄～星见岛 悲伤的复仇鬼～

北京 型瑞

SOUND TEST & VOICE TEST

在 OPENING 动画播放的时候，按着 R 及↑键不放，然后按 START 键。成功的话，便伯自动切换为 SOUND TEST 画面。另外，若按着 L 及↓键不放，再按 START 键，便会进入 VOICE TEST，让玩者进行声音测试。

SS 马 1 FURLONG 剧场

山西 陈健

增加 10 亿日元

在标题画面中，首先移到“机能”那里，然后按着 L 及 R 键，再连按 START 键 10 次。成功的话，便会免费获得 10 亿日无；若你贪心而再施故技的话，你便会因此而被扣 10 亿 3 千万，果然是贪字得个贫。

SS 实况 POWER PRO 野球 S

山西 陈健

最快球速的投手、更改球员号码

进入“データ处理”模式中的“PASSWORD”登录画面，然后输入“5 7 3 ごをぴ”，便会有一名球员，之后在“アレンジ”模式中进行登录。比赛时便发现他的直线投球竟有 250km/h，惟他的体力甚弱，并未能够打足全场。

另外，在“サクセス”模式中选择“さいしよかろ”进行球员创造，当玩者将球员的资料设定好时，画面便出现“こわでいいですか?”。这时只需按着 L 及 R 键来按 START，便会进入球衣号码设定画面。

SS GARNSTREAM 传记 秘

四川　丁超

最强武器——幻之名刀

游戏开始不久,主角会在"亚罗娜村"(アローナの町)的教堂中,这时主角会进入教堂中的秘道,只要主角后退一点,然后面向左边墙壁使用ITEM(パンサーアイ),成功的话便会得到一把攻击力达250的"幻之名刀"。

SS TWINKLE STAR SPRITES 秘

四川　丁超

星空之音乐会

玩者只需要在任何难度之下,将"SATURN MODE"打爆,然后在有这个爆机的纪录之下,将DISC 2放入开机,便会发现原本只有五项的模式选择,现在竟然增多了一个主题曲欣赏模式。

SS WINTER HEAT 秘

湖北　刘建华

隐藏人物及变换衣饰

玩者只要将游戏完成一次,并取得世界总冠军,以及总积分成为新世界纪录。之后,再重新游戏时,在选择人物时将同按L及R键来决定,便可使用一位在《十项全能》中的英国选手——JEF JANSENS;而想变更选手衣饰,只需按着↓来选择人物便可。

SS 在世嘉发现!TAMAGOCHI PARK 秘

湖北　刘建华

提高跑步的速度

现在有一个很方便的办法,令"小鸡"在赛跑时的速度增加。方法是:在选择与"小鸡"赛跑时,便同按L及R键来决定进入。成功的话,便会出现一个可以调整"小鸡"速度的选项,让玩者自由调教。

SS 速攻生徒会 秘

湖北　刘建华

隐藏人物及模式

宇宙番长:在任何难度之下,使用不同的人物来打爆"STORY MODE"五次或以上(即在五次爆机中所使用的人物也不相同)。之后在选择人物画面中,便会出现此隐藏人物。

叛变之本多爱:使用宇宙番长,在任何难度之下将"STORY MODE"打爆,然后再进入选择人物画面中,按着START键来选择人物——本多爱。成功的话,便可以使用叛变之本多爱了。影之服部菜樱子:在任何难度之下,使用叛变之本多爱来将"STORY MODE"打爆,然后回到选择人物画面时,按著START键来选择人物——本多爱。成功的话,便可以使用影之服部菜樱子了。

另外,在可以使用宇宙番长的状态下,进入OPTION画面,便会发现增加了"CHARACTER VOICE"及"SYSTEM VOICE"。而能使用叛变之本多爱之下,便会增加"SYSTEM VOICE"中的VOICE数量。

NG ~幕末浪漫~ 月华之剑士 秘

北京　李涛

使用最终BOSS——嘉神慎之介

在人物选择画面中,输入:C键六次、B键三次、C键四次,成功的话便会有一下音效。和街机版一样,玩者只有三秒的时间去输入指令,而惟一的分别就是NEO·GEO版除可使用晓 武藏之外,更可使用最终BOSS——嘉神慎之介。

ARC Virtua Fighter 3tb 秘

上海　赵志强

将角色变成"字母人"

玩者若想将自己所用的角色变成"字母人"的话,便在入钱之后,输入"↓+START"来开始游戏。然后在选人画面中,移到AKIRA按START、再到LION按START、最后到PAI按START,然后选人进入游戏便可。

至于若想将电脑对手变成"字母人"的话,便在入钱之后,输入"↓+START"来开始游戏。然后在选人画面中,移到AKIRA按START、再到LION按START、最后到LAU按START,然后选人进入游戏便可。

ARC MARVEL VS CAPCOM ~ Clash of Heroes ~ 秘

上海　赵志强

隐藏Special Partner二名:

Special Partner – Shadow

在选择人物画面中决定好人后,在Special Partner选择画面出现之前,同按START+轻拳+中脚+重拳便可。

Special Partner – Sentinel

在选择人物画面中决定好人物后,在Special Partner选择画面出现之前,同按START+中拳+中脚+重拳便可。

另外,若想每次胜利后能用回之前的隐藏人物,便同样要在Special Partner选择画面出现之前输入以上指令。

ARC 侍魂 ~ SAMURAI SPIRITS ~ 秘

上海　赵志强

隐藏人物—黑子

在人物选择画面中,首先移到写有"侍魂"一栏的地方,按着B键及C键,之后移到任何人物上,放开B键及C键,再按着C键及D键,然后按A键决定。

在选择"修罗"或"罗刹"时,按着C键,然后按A键决定便可。

黑子出招表:

心杀技	
罚	近敌时←↙↓↘→+C
雷	近敌时→↘↓↙←+C
碎	近敌时↖+C
麟	近敌时↓+C
雹	近敌时↘↘+C
霞	近敌时↗+C
上段当身	←+BC同按
中段当身	↙+BC同按
中段当身~转	中段当身成功后无输入其它指令
中段当身~落	中段当身成功后按A键
中段当身~罚	中段当身成功后按B键
中段当身~雷	中段当身成功后按C键
巴投	↙+C
蜘蛛走	↓↘→+D
秘奥义	
黑子流??落	怒MAX近敌时→↓↘+AB同按

交流感情的园地

编读往来

倾吐心声的舞台

责编/若雨

《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》上市已经一个月有余了，读者朋友们对于该书采用形式的肯定，使我们深感欣慰。当然也有一些的朋友，对此书提出了不少的改进意见，我们表示感谢，我们会根据大家的建议，在以后的制作中加以更改，以便于更加贴近读者。一直被广大热心读者注目的《电子游戏典藏本》目前已经完成制作过程，希望能于短时间内与广大朋友们见面，相信《电子游戏典藏本》采用的新形式以及其特有的魅力必定能使朋友们耳目一新。

"集刊标 中大奖"的活动马上就要进入收尾工作，广大热心读者都一直关心我们的此次活动，在此我代表编辑部向参加此次活动的朋友深表感谢，毕竟这是个历时一年半的活动，朋友们经过一年多的时间，并且期期收集我们的期刊，这也是对本刊的一种支持！奖品虽然众多，但是参加活动的朋友们更多，看来不能中奖的还是大多数，不过"贵在参与"吗！说实话，我们真希望所有的朋友都能中奖，以感谢大家对我们的支持，不过这毕竟是不现实的，幸好以后类似的活动还有很多，慢慢来吧！

●贵刊出版的《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》与其前一作《电子游戏技巧——电子游戏指南与攻略》相比，绝对有了长足的进步，前作中所有的优点全部保留了下来，而一些不足在此书中已经不复存在，可以说此书于攻略、热斗出招和指南三方面都达到了最高的水平。虽然我已经把《格兰蒂亚》这个游戏打穿了许久，但是当初因为对日语不甚了解，所以对此作优秀的故事情节可以说根本不知道，此次你们的小说式的《格兰蒂亚》的攻略，使我对这部作品有了新的认识，其优秀的故事情节使我又一次拿起了手柄，配合你们的攻略，使我仿佛能感受到角色们的喜、怒、哀、乐，希望你们能再接再励，把"电子游戏技巧"的这种制作水平保持下去。

上海　刘辉

▲首先要感谢刘辉对《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》的认可。在制作此书时，我们曾经考虑过有许多朋友要求把优秀的 RPG 作品作成详细的攻略，以便于能够一睹其优秀的故事情节，但是期刊中篇幅的限制使我们一直不能这么做，所以在《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》中我们大胆的做了尝试，结果得到了广大朋友们的好评，而且与攻略一同产生变化的还有"热斗出招"的版块，在此次，我们尽量简化了一般格斗作品占用的篇幅，而放开手脚把优秀的对战 GAME 进行了详尽的分析，这些变化也被不少热衷于格斗 GAME 的朋友所认可。整本《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》基本上还算比较完美，可以算得上本编辑部目前制作的最为优秀的书籍之一。

●《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》中，我认为《恶魔召唤师——灵魂租借者》的攻略对我最有帮助。本来我一直对这种"恶魔"系列的作品极为钟爱，尤其喜欢其形象设计及游戏的创意和作品营造的那种气氛，但因为一玩以主视角进行的 3D 迷宫我就会"迷路"(良牙的同类)，所以一直没有机会攻略这些作品。这次有幸借助贵刊的完全攻略＋完全地图，让我过了把瘾，在此感谢！与过去相比，该书在一些地方有所变化，并得到了很好的效果，但是不知道在以后的"指南与攻略"中是否就此书为样板进行制作了？

广州　狄岩

▲你的来信我已转交《恶魔召唤师——灵魂租借者》的作者:E·T，他让我向你表示感谢。对于以后的"指南与攻略"是否会用此回的样式，目前来看可能性不大，我们在收集完读者意见后，可能会对"电子游戏最新指南与攻略(3)"的形式进行变化，不过目前还暂不能透露具体的形式是什么。

●贵刊一直锐意制作的《电子游戏典藏本》不知有什么内容，在此请于"编读往来"中透露一二，以便我们能得知一点"内部消息"。

北京　陶锐铮

▲一直锐意制作的《电子游戏典藏本》已告完成，其内容可谓精彩异常，具体可以公布的内容我已经于上期"编读往来"中有所提及，而其它方面，我看还是大家买到时去吃一惊吧！本刊一直以优秀快速的原创攻略作为主力军，虽然我们在近几期杂志中已经加入了不少多元化的内容，但目前期刊还是以攻略为主干。而此次将要登场的《电子游戏典藏本》将一改过去攻略打主旗的地位，而是以广泛，而且精深的知识性，趣味性的文章作为主要内容，其可读性、收藏性之强，想是广大热心读者始料不及的。另外，在《电子游戏典藏本》的彩页中，除了有大量优秀并具有经典收藏意义的游戏插图外，还追加附送一本全彩画集，画集中每一个作品都由众编辑精心挑选，并且还附有 98 及 99 年年历……不能再说了，再说就会把最大的秘密泄露出去，到此为止吧！

●每期的大海报一直是你们的"特产"，但不知为何从 98 年起，每期的大海报竟然变成了月历，这样挂在墙上如果过了本月，那不是失去意义了？

四川　何盛

▲由 98 年起，大海报变为月历是应大量读者的强烈要求，但我们也想到了会有反对意见，所以以后我们会尽力把大海报与月历区分开，如果不想要月历的话，可以把其剪下，这样就不会影响整张画的效果。当然如果广大朋友们有什么更好的建议可以写信告诉我们。

漫园

新的队服

作者/叶月林火(日本)

〖阅读顺序由右至左〗

沉默的八神庵

陕西　张健

从各界朋友的来信中我们看到有很多读者是非常喜爱四格漫画的，他们还希望能够将四格的数量增加，但是『漫园』毕竟版面有限，我们只能做适当的安排，希望以后能够有机会把更多更好的四格漫画奉献给大家。此外，以后请给本栏目投稿的朋友在信封上注明『漫园投稿』字样，在画稿背面写清自己的姓名和地址。

猜拳

陕西　张健

◀广东　郑哲孚

侍魂之天草四郎时贞

这是十分出色的一部作品，虽只寥寥数笔，但却很好的表现出了“侍魂”中最富魅力的人物之一——天草四郎时贞的形象。我个人也很欣赏这幅画，希望作者以后能够多多支持我们的工作，寄来更多的作品。

◀北京　孙京颐　KOF永远的主角

不错，草雉京与八神庵的确是KOF系列中永远的主角，画面中人物的大头像十分有趣，但八神的脸略微显得善良了一些。

◀北京　MINUS 30　新世纪福音战士

很出色的一幅作品，在一同寄来的两份稿件中这幅尤为突出，画面中背景的描绘似乎过于简单，再接再励吧！

▶李景轩　少年的武士们

这幅『侍魂』中的人物群像真的非常可爱，尤其风间苍月的脸十分柔和，但风间火月却有些象幽游白书中的飞影。

▶锦州　史旭　圣战之干达婆王

作者看来是十分用心的来画这幅作品，从头发的描绘上便可看出，但画技还需磨炼，尤其在对衣纹的处理上要多加练习。

名作大家谈

虽也气势磅礴，却非经典之作
——《GRANDIA》感想

啊——，终于过年啦，终于有钱啦！不知各位GAME大FAN小FAN们是怎么安排自己手中的MONEY的，反正本人有钱之后的第一件事，就是以“大出×，大跳×”的价钱买进一部2nd hand Saturn，虽然明知这不是大势所趋，但为了今年春天的’97和樱花大战2，唉——，买进土星之后本人所玩的第一个RPG，自然就是屠星软件史上意义与《樱花大战》同样重大的《GRANDIA》，经过将近五个工作日，每天不吃不喝不休息、8小时的连续奋战，在眼看就要将其FINISH之时却因DISCB的质量问题导致DOWN机，直接导致我大过年的竟然没有RPG可玩，好悲惨……（盗版商等着，3·15找你算帐！）

玩过之后，感想颇多，由于《GRANDIA》被人捧成与《FF Ⅶ》齐名的RPG，（本人可没有抱如此大的希望）玩后的第一印象是“很不错！”，投入战斗以后感觉“还凑和”，待到DISK 1 OVER之后却觉得“好像缺点儿什么？”……

先说画面吧，虽然我相信GAME ARTS已日尽力而为，但因为SATURN 3D的不足（别人说的，不怨我），瓷砖效应比较明显，虽然还没到视力5.0以下不能玩的程度，但与《FF Ⅶ》相比已是略逊一筹，话虽这样，但游戏中为数不少的CG大都做得气势磅礴，精美绝伦，可说无可挑剔。

音乐方面值得一提，由于本人属于夜猫子FYPE，所以PLAY时从来不敢把音量调大，所以也没听清什么音乐，SORRY（这也算评论？！！……）不知人语算不算音乐范畴，本人对这人语可真是深恶痛绝（并不是提倡大家不说人话，请勿误会！），偏偏又碰上《GRANDIA》中的人语既不是像《武士道烈传》那样一带而过，也不像《樱花大战》不爱听了尽可连按B键跳过，而是抽风一样一会儿一段，一会儿一段，一会儿一段……慢慢悠悠的又跳不过去，真是烦死人了。

至于战斗系统嘛，怎么说呢，由于本人对那些另类战斗系统RPG不太感冒，所以刚FONCH《GRANDIA》的战斗时真是大大地吓了一跳，心里和嘴里同时说：“什么呀？太烂了啊！”说完之后马上扔到一边，去CONTINUE《宿命传说》了，但由于很不幸地中途卡住了，只好又把它捡起来了，不过习惯了之后觉得还不错，满新潮的。

剧情可说是RPG的心灵，心灵不美的人和RPG都是不会受人欢迎的，《G》的剧情可说是九全九美，大部分做得都不错，只是有的部分略显拖沓，也就是无关紧要的事情太多，一会儿要去取什么“勇者××”，一会儿又要受××变态村长之托去消灭火龙，而且费尽千辛万苦登上“世界の果”却被扔到原始森林里，好不容易有了利用传送装置到达自己梦寐以求的新大陆的机会却还得送ス一回家，自己和フィーナ坐船远渡重洋。本以为是件挺ROMANTIC的事却又遇上了人鱼，又中了她们的计，还要和电鳗打交道……我真怀疑主角能否赶在而立之年之前完成他的夙愿。

最后说说其他不起眼的设计，①许多民家中都有水桶、铁锹等可以碰倒的东西，这就叫做“细节”吧，但我却感觉《GRANDIA》中的细节是为做而做，显得虚假、生硬，而不似宿命传说中雪地上的脚印、城市港口中各种动物来得生动有趣，至少我是这么想的。②关于中毒，许多RPG都有，FF Ⅵ也有，而且战斗中中毒的效果会持续至战斗后，我个人认为这是一项很不讨好的设定，FF Ⅶ中就没有这项设定，而《GRANDIA》中却加上了。I REALLY DON’T KNOW WHY。③难易度方面未免太过EASY，我打过的BOSS没有一个让我感觉比宝条难打的，最起码宝条还会变身呢。④游戏中加入后又离去的伸间的EXP都可以分给别人，很USEFUL的一项设定。⑤HP设定太少，感受不到FF Ⅶ中一剑砍去几千HP的那种爽快感。⑥每人只能带12件道具的设定不知是哪个变态想出来的！⑦说到变态想起来了，冒险者协会的会长大家都见到了吧，我个人认为他是自从有GAME以来最最变态弱智+低能白痴的游戏角色，不知各玩友是否有同感（如果有人知道有比他更低IQ的游戏角色一定写信告知，谢谢！）

《GRANDIA》的可说之处也就这么多了，希望它可以快点出2、3、外传、前篇……

情节:4.2	画面:4.5	系统:4.25	音乐:4.7
人物:4.5	总分:22.15	平均分:4.43	

因为不慎把作者和地址弄丢，再此致歉！

野战雄风
——《前线任务·决择》

如果说，《前线任务·2》是一支气势磅礴、规模宏大的战争进行曲，那么，《决择》便是一曲略带忧郁而又轻快的黑色布鲁斯。现在即时战略的游戏作品充斥着我们拥挤的视线，但除了有限几部能够敲山震虎的大作外，真正能让我们深深感受到战争气息的作品却并不多见，那种形式上的杀戳，那种可怜又复可笑的AI智能，实在激不起深藏在每个人心底的“血腥咆哮”。战争游戏不应该仅仅提供给玩家一统全局的满足感、横扫千军的破坏欲，她更有价值的地方应该是揭露出战争的残酷，苍凉和那种生死无常间冰冷的嘲讽。

《决择》严格说来不能算作一个即时战略，按照笔者的看法，给她要上一个“3D实时战略模拟”的名字更为恰当，她其实应该

是传统的S·RPG向3D化,实时化转变的一个新纪元。玩家的战术层次安排严格地服从战役的中心要求,而手下的作战单位又绝对忠实于玩家的意图,在这里,只有生与死的决择,而无那种生生不息,战术围绕兵力至上战略的套路,这就是《决择》与一般即时战略游戏最大的不同之处。每场战役从一开始就对你作出统筹全局的高要求,时间和有生力量的加倍重视虽然可能会减少你手点万千"蚂蚁"的自豪,但更能自战火的洗礼中锻炼出你的钢筋铁骨。

战争时特意安排了一段段细节的白描,比如原来战场上松散的动物因受惊而四处逃散,灌林朽木在战火纷飞中垂然折倒,遍地的硝烟、漫天的尘雾,各种详细准确的数据换算,弹道清楚的痕迹,机甲或闪或跃或攻或守的局部细节,飞溅的火花、闪耀的电光,及至爆炸过后一地残骸,一切都表明了SQUARE在把握战争氛围上的功力日渐炉火纯青。《决择》有着比《前线任务2》更为鲜明的野战风格,她的开场CG重视战争气息的刻划,而不似《前线任务2》的精雕细琢,游戏进行的方式不能过多选择,而游戏进程却完全掌握在玩家手中。电子化的指令窗口,360°全方位全视角甚而至于座舱画面,一般的即时战略要想达到这样的效果至少在一、二十年间是很困难的。(虽然如今PC上3D即时战略悄然兴起)这种把握意境气氛的功力绝对不是任何人能够轻易模仿,攀比得上的。

不过,从总体感觉上谈,《决择》与《前线任务2》似乎还略有差距,第一是人的性格刻划不如《前线任务2》圆熟;二是没有加上增添玩家兴趣的细节(比如《前线任务2》中的竞技场,电脑网络以及VS模式),这样虽使进程紧凑却不免些许单调之感;三是机甲装配不如《前线任务2》复杂;四是AI巧中带拙,有时队员时而蹲下等待队长从障碍物后绕上来未免令人窝火。但《决择》那种至今为止所有战争游戏中最为强烈的地形效果却不是《前线任务2》可以比拟的,如果SQUARE在这部作品上再多花些精力,加大解析度,象《前线任务2》一样增添连线对战,甚而至于将来推出这样一部联网游戏,那么《C&C》、《WAR CRAFT》诸君则可退避三舍矣。

高手永远是高手,他的气质,他一举一动流露出来的风范不是寻常艺匠可以模仿得了的,虽然或许他亦有失常的片刻。最近听闻到的,什么SQUARE流于功利化,量产型公司的说法似乎大可商确。

上海　卢斌

怎么比?
——《格兰迪亚》叹

这个世界是自我包装,浮夸成风的世界。每一个人都企图发挥出自己最大的鸣声,而当他发现自己的声边有人能够发出虎啸龙吟时!,她往往也会声嘶力竭地叫道:我的鸣声比他还要大

"GAME ARTS"是笔者较为欣赏的一个二流公司,从它出品的《杀戮鹰狮》来看,确实显示出其精益求精、追求艺术的态度。现在,则有了扰得天地纷乱的《格兰迪亚》。说实话,如果这部作品事先不作任何宣传,那么她的出现定可一石激起千层浪,响誉电玩界,因为一个并非顶尖的公司而能做出这样一部各方面表现都到位的作品,实在可称一个不小的奇迹,全方位POLYGON的画面,流畅丰富的音乐,追求模仿得入骨的魔法效果,让很多人感到"新鲜"的半真实时间制的战斗方式,无论怎么说,《格兰迪亚》都称得上排位在SS游戏十名内的上佳精品。

关键问题出在"GAME ARTS"过份"ART"的宣传上了。比较是商家竞争的一大兵法,然而比较的结果却往往是残酷的。暂且不论SS、PS两台主机机能谁更优秀,32位机表示全POLYGON画面较为困难却是个不争的事实。以不完善的全POLYGON和静态CG相比,不光是不公平,而且根本无法比。要说画面怎样怎样,笔者一友曾说过一句非常"经典"的话!"《格兰迪亚》开场CG中那条船做得比《魂之利刃》开场中那条船还要好!"!?我不懂他这是赞扬还是讽刺,我只知道包括他在内的,笔者认识的四位土星玩友至今未曾一碰这部"船做得比《魂之利刃》还好"的作品。

游戏发展到了次世代,我们究竟玩得是什么?画面?那么《格兰迪亚》与《××Ⅶ》相比绝对是它的悲剧。系统?半真实时间制战斗是谁先用?全方位切换视角?据说这不是世嘉的"专利"吗,怎么成了其他公司作品的招牌?剧情?却翻一翻香港或日本态度较为公正的杂志,看看他们评论如何。人物?喜欢兔子脸的玩家请举手。音乐?我推举WARP的《真实音响》为史上游戏第一。

真心盼望CAPCOM能将《龙战士Ⅲ》移植到SS上去,全方位切换视角和遇敌战场即地演算,这两项技术究为何物,请君自睹。制作游戏究竟为了什么,是推动电玩发展还是为自己捕猎名声?SS上有许多个性化的游戏确实PS所无,《翼龙》、《骨头先生》和《暗黑救世主》的创意绝对值得每个玩家深尝。至于现在这一部"绝作",恕笔者愚陋,实在看不出什么创新之举。我们不必把《××Ⅶ》视为神圣不可侵犯的天皇,她确亦有不足之处;我们也不必违心地说什么"《××Ⅶ》中的CG动画毫无内涵",除非他视而不见,不然相信每个静观过火中踽踽而行的身影、晶石缓缓掉入寒潭以及末了峭壁远眺这几段动画的人心中自有感触;我们更不必去硬翻SS、PS哪个更好的烂帐,此举毫无意义,体现游戏价值的是软件不是硬件,但要分清软件总体价值却无法不用硬件业绩来参考,究竟是谁先急吼吼地要推出下一部主机大家心知肚明。

谁也不要硬把玩家分成壁垒森严的两个阵营,电玩世界本是个文明和平美丽的世界,让我们联起手来,以平正的心态,为"GAME ARTS"的工作态度、不懈追求而喝采;为关心这样一家有个性的公司,而对他们指出宣传方针上失策的善意批评。如此,我们的世界才会永远前进,我们的世界才会永远辉煌。

上海　卢斌

因为不慎,把"虽也气势磅礴,却非经典之作——《GRANDIA》感想"此文的作者名称和地址遗失,希望本文作者看到后把地址和姓名寄给我们,我们将在以后的"名作大家谈"中刊出。

虽然在点题中有《恶魔召唤师—灵魂租借者》,但是到结稿日期也没有收到对此作的评论,虽然想自己写一篇,但是考虑到本栏目是真实的反应读者的感想,所以这个念头也只是想想罢了。

上海的卢斌一直是本栏目支持者,其文章的水平相信大家已经"领教"多次了,于此向你表示感谢!

——若雨

下期点题

《生化危机2》(PS)　　《光明的力量Ⅲ》(SS)

《寄生魔种》(PS)　　《翼龙RPG》(SS)

《XENOGERS》(PS)　　《救火英雄》(SS)

以上游戏将会在5、6月的本栏目中进行评论。截稿日期为98年4月15日。

机动战士高达(GUNDAM)百年史【中篇】

文/KING、雪鹰、AKIRA　责编/KING、E・T

机动战士高达ZZ

时代背景

U.C.0088年2月22日，在地球圈发生了三股军事力量的大决战，其最终结果是提坦斯全军覆没，来自阿克西斯的新吉恩势力大伤元气，奥古取得了决定性的胜利。然而，动乱并未因此而结束。

2月24日，提坦斯一部分残存的势力组成以青年将校为核心的武装，以"新迪赛斯"(简称ND)之名发动叛乱。

3月23日，联邦军编成以讨伐ND为任务的前卫舰队"阿尔法队"——α队。

3月28日，所罗门宙域的埃诺舰队反叛，与ND军队合流，其后数天攻击月面都市艾亚兹，至4月2日，月面守卫队及其所配置的试验型高达FA.ZZ被全灭。

捷多・亚西塔，是继阿姆罗、卡缪之后的著名NEW TYPE。

4月5日，α队对ND发动特攻，完成任务，提坦斯之乱终结。

然而，不安定因素仍然存在，驻扎在小行行阿克西斯的哈曼・卡恩及其部下，此时正悄悄积蓄实力，准备向地球联邦发动进攻。这场将要发生的动乱，史上称为第一次新吉恩战争，亦即哈曼之乱。

装备强大能量兵器的ZZ，是高达历史上屈指可数的强力机种之一。

STORY

0088年6月6日，新吉恩军向地球空降先遣部队，经两个月时间的活动，于8月1日正式开始对地球进攻。

8月29日，新吉恩占领达卡尔，并将大量旧公国军及提坦斯残党收编。此后一发不可收拾，10月31日，新吉恩实施卫星坠落战术，终于迫使联邦于11月24日同意将殖民卫星群SIDE 3让给新吉恩，以此作为吉恩从地球撤兵的条件。

然而，哈曼的文治武略无法令所有追随者认同。新吉恩旗下的年轻军官格雷米，在"独自振兴吉恩"信念驱使下于圣诞节反叛哈曼，率部从阿克西斯独立出来。

在这一系列重大变动造成的复杂局面中，代表联邦而战的军事组织奥古，在以布莱德为首的领导层指挥下，持续着艰苦卓绝的斗争。成为这一时期奥古主力的战士，是以名叫捷多・亚西塔的少年为首的一群来自殖民卫星的孩子，而

可爱的少女璞露，是具备NEW TYPE素质的新吉恩强化人。

一幅 ZZ 人物群像，从中可以看到捷多以外的许多角色都是可爱的女孩，也因此相对而言 ZZ 是一部给人轻松感觉的作品。

捷多的座机，正是当年阿纳海姆社以卡缪为中心所进行开发的“Z”计划最后的作品——可变型机动战士 MSZ——010“高达 ZZ”，捷多的恋人露·鲁卡则搭乘 Z 高达，其余同伴亦分别乘坐高达 MK Ⅱ等机种。

与阿姆罗、卡缪一样，捷多也是一样强大的 NEW TYPE，然而似乎也正因如此，同样难逃悲剧性事件的围绕：在战场上接触到的新吉恩 NEW TYPE 少女璞露，以及璞露的克隆体璞露 2(读作“璞露茨”)，与捷多产生共鸣并消除敌意，但却又随之先后为保护捷多而丧生……

在露的激励下，捷多终于从沮丧中摆脱出来，同时，露亦创下击毙新吉恩叛军首领格雷米的战绩。终于，在 0089 年 1 月 17 日，以奥古为核心的联邦军，向阿克西斯发动了最后的进攻。

坐在中间的少年是捷多，另外几位均是在他的故事之前出场的重要人物：阿姆罗、夏亚、卡缪和凤。

战斗如火如荼地展开了，为各自所相信的理想、信念而争个不休，同时进行着对决的捷多与哈曼，在一轮恶斗后，以哈曼·卡恩之死迎来了这场动乱的结束。

随着和平的曙光再次降临，捷多与露一起踏上了前往木星的旅途。对他们而言，出生入死的人生经历已经结束，新的生活正在前方招手。然而对于宇宙间多数平民百姓，真正的和平什么时候才能来到呢？

编者按

随“ZZ”的故事结束，哈曼·卡恩，这位传奇少女枭雄的生涯也闭上了大幕，加上两位天真可爱的璞露的剧中丧生、美妮瓦·扎比失踪，令人遗憾的事情亦发生了不少。但捷多与露，终究该算是幸运的一对儿了。好啦，请继续读本文的下一篇吧，阿姆罗与夏亚的最后决斗即将开始！

机动战士高达·逆袭的夏亚

时代背景

第一次新吉恩战争(哈曼战争)结束后，0089 下半年间，联邦对殖民卫星加强了经济等方面的制裁，但此措施的实行，亦只是令宇宙住民 对立情绪上涨而已，各路反联邦势力纷纷崛起。

0090 年 2 月，联邦为收容难民建起宇宙居住区“SWEET WALLTER”。但此时在无人知晓的情况下，一度消声匿迹，于哈曼死后掌握新吉恩指挥权的夏亚。亚兹纳布尔已秘密潜入，藏身其中。

3 月，联邦军为维持军事上的威摄力，建立外围独立精锐部队郎德·贝尔，由布莱德·诺亚大校提任司令官，队中更有以著名的王牌机师阿姆罗·利大尉为首的众多优秀战士作为成员。

0092 年 12 月，由夏亚·亚兹纳布尔大校率领的新吉恩军队，占领 SWEET WALLTER。

0093 的 2 月 27 日，新吉恩总帅夏亚·亚兹纳布尔在接受电视采访时发表向联邦的宣战布告。第二次新吉恩战争(亦称阿克西斯战争或夏亚之乱)爆发。

然而，正当阿姆罗等人与新吉恩军殊死战斗时，一些联邦上层人物却妄目相信和平的可能性，加上收受贿赂，而准备前往 SIDE6，与新吉恩方面进行秘密接触。

STORY

天真活泼的少女珂丝·巴拉亚，出身于联邦高官家族，生活条件优越但却并不幸福，从小得不到足够的父爱，与继母关系更是恶劣至极，因此造就了她叛逆的性格。

3 月 4 日珂丝随父亲从地球前往太空，在飞船上结识了布莱德之子哈萨维·诺亚，当一行人到达 SIDE6 时，正遇上阿姆罗与其女友珍一起从月面取回最新的阿姆罗专用机动战士 RX—93ν(NEW)高达。、ν 高达由阿姆罗主设计，能够最大限度发挥他的 NEW TYPE 能力，加上装备了最新的 NT 念动制导游炮，拥有与夏亚的最新座机 MSN——04 沙扎比相抗衡的力量。当阿姆罗正为得到新机体而欣喜，珂丝与哈萨维亦为学习驾驶 MS 成绩出色。而兴高采烈时，他们都并不知道，夏亚正在同一个卫星与联邦上层进行着秘密会谈。

阿姆罗专用的究极 NEW TYPE 高达，具有也许在高达史上最强的战斗力。

很不幸，正所谓冤家路窄，6 日在休息时段外出骑马散步的夏亚，与带着珂丝与哈萨维驾车兜风的阿姆罗撞个正着。两人大打出手，阿姆罗甚至拔枪欲向夏亚射击，然而谁也没想到就在此时珂丝竟突然夺去阿姆罗的枪械，并与夏亚一起由新吉恩军的强化人邱尼驾机接走。

阿姆罗与其女友珍，以及夏亚和他的情人娜娜，插画作者有意把珂丝放在中央以暗示众人之间的关系。

性格叛逆的珂丝竟会接受夏亚的思想而投向吉恩，这一事实令哈萨维大受打击，他暗下决心，要说服珂丝离开敌人的阵营。与此同时，联邦与新吉恩的会谈达成了协议：新吉恩将于 3 月 12 日解除武装，向联邦投降。联邦官员们为此洋洋得意，他们做梦也没有想到，这只不过是夏亚进攻地球计划中的一环。

经历多年动荡的生涯的夏亚，对地球联邦已彻底不抱希望。因此，这次复出的目的，便是将无视众多宇宙移民生命和权益的

夏亚最后的专用座机沙扎比，在这个时代是新吉恩军总帅的象征。

地球联邦政府，以及全部地球居民彻度消灭！而且，其手段之激烈程度，在人类史上也是空前的，在他的计划中，攻击的方式不再是像以往那样落下殖民卫星，而要把小行阿克西斯推向地球，从而引起巨大的气候异变，使另一个冰河期降临在地球上，基本灭绝地面的住民，以此达到净化人类的目的。

0093年3月12日，夏亚以降伏的姿态令联邦军放警戒，乘机突然袭击夺回了阿克西斯，随后，开始将阿克西斯推向地球。

幸而，以布莱德、阿姆罗为首的朗德·贝尔队早有准备，朗德·贝尔旗舰拉·凯拉姆号上的精锐勇士们纷纷出动，与新吉恩军展开生死搏斗。

偷偷驾驶MS出击的哈萨维，在战场上来到了驾着重型机动装甲（MA）α·艾及尔的珂丝身旁，欲劝说她回心转意，然而珂丝完全不为所动。正在这时，驾机与珂丝作战的珍，用飞弹直接击中了珂丝所乘MA的座舱，因震惊、伤心、愤怒而失去理性的哈萨维，转身向珍的座机连续开火，令珍葬身在他的枪下……

一张描绘ν高达与沙扎比间最后决战的插画，背景上的小行星阿克西斯给人以紧迫感。

此时的朗德·贝尔队，在布莱德的指挥下成功潜入了阿克西斯，将其动力部炸毁，岂料这正在夏亚的计划之中——被炸成两半的阿克西斯，后一半脱离了地球轨道，而前半部分，则继续向地球坠落下去。

另一方面，在阿克西斯坠向地球时，阿姆罗与夏亚这对宿敌间的决斗业已分出了胜负，夏亚的沙扎比被阿姆罗击毁，但他仍然发出了得意的狂笑：你赢不了我，阿姆罗！阿克西斯的下坠已经无法阻止了！

值此千钧一发之际，阿姆罗奋不顾身地驾驶着ν高达来到阿克西斯最前端，欲以强大的喷射引擎动力将小行星推向与地球相反的方向。看到他的行动，联邦军的战友、甚至新吉恩军的士兵们都纷纷驾MS前来相助，想要挽救这场人类史上的大惨剧，可是，阿克西斯依然一点点向着地球移动。

两人持续了近15年之久的对峙，终于就要分出胜负了。

在大家都已绝望而放弃努力的时候，惊人的奇迹发生了，那些已逝的和活着的NEW TYPE，以及所有善良的人们的精神力，化作了巨大的能量场，像一道光环围绕着地球，地面上所有的人都观赏到了这一奇景，那是比极光更加美丽的人类的心灵之光，而且，在这光的作用下，阿克西斯缓缓离开了地球的轨道，向宇宙深处漂去……

编者按

随着阿克西斯战争的结束，阿姆罗与夏亚的争斗也终于划上了句号，按一般的分类方法，高达系列的第一个时期亦在这时结束了。不过，在许多漫 画及小说版的外传中，属于这个时代的人物和团体仍在演出着惊心动魄波澜万丈的历史故事。比如漫画“机动战士高达·MOON CRISIS（月球危机）”便是描绘0099年，激进派军事组织新奥古与新吉恩共同军以月面2亿住民的生命作为要挟的筹码，企图颠覆联邦政府终被阻止的经过。此外有一部小说，内容主要是讲第二次新吉恩之乱近百年后，有人用夏亚的DNA制造出一位复制夏亚，经种种磨难成为一代革命家的历程。另外，小说版“逆袭的夏亚”中，除了υ高达、利·卡兹之外，还有一些剧场版动画中没有的机体，如“Hi－υ高达”登场。再有一部著名的小说，故事由布莱德之子哈萨维出演主角，这便是下面大家将看到的“闪光的哈萨维”，请继续阅读。

机动战士高达·闪光的哈萨维

U.C.0093年3月，随着夏亚·亚兹纳布尔攻击地球的计划被朗德·贝尔队阻止，新吉恩与联邦间的战火亦逐渐平息。但联邦始终未能完全统一地球圈，直至0100年，联邦军方以新吉恩残党及新奥古联军叛乱等事件为由，使SIDE3的吉恩共和国放弃自治权，而宣布已完全消灭战乱，从此将建立一个安定、和平的地球圈。

然而，联邦自身却并无多大改善，一天天持续着向官僚主义及特权主义的堕落，甚至欲制订法案，让地球变成少数特权阶级居住的场所。对了对付非法在地球居住的平民百姓，成立特殊警察“MEN HUNTER”用武力强行驱逐或干脆实行杀戮。

布莱德大校为地球联邦征战一生，其子哈萨维却是一位反联邦志士。

在这种局面下，一位联邦军的老将军匿名为库瓦克·萨尔瓦，建立起秘密反政府组织“马法狄·纳比尤·艾林”（由苏丹、阿拉伯及古爱尔兰语合成的名字），针对联邦高官展开了暗杀等一系列恐怖活动。联邦军内素有声望的布莱德大校之子哈萨维·诺亚，也加入了这一组织，并担任重要职责。

STORY

只在小说中登场的Ξ高达，也是一架强力的MS。

U.C.0105年，马法狄在月球复合企业秘密开发最新的机动战士——Ξ－GUNDAM（CRAZY疯狂高达，Ξ的名称是受著名的NEW TYPE战士阿姆罗·利最后使用的机体“υ GUNDAM”的启发而得）。Ξ－GUNDAM装备了米诺夫斯基引擎，可以模拟反重力推进，头部则装备了扩大驾驶员脑波的系统PSYCO υ PROGRAM。4月20日伪装成陨石的Ξ－GUNDAM降落到地球赤道附近的海域，隐藏在众多

岛屿之中马法狄的秘密基地。地球联邦军的基恩巴雷部队受命讨伐马法狄，为此将新开发的机动战士 PENEROPE 和其测试驾驶员林·埃姆送至地球。PENEROPE 的机体设计思想也是根据高达系而来，亦装备了米诺夫斯基推进器，有四门机关炮以及念动制导导弹。

作为小说，“闪光的哈萨维”无论在作品本身的价值还是在商业价值方面都是非常成功的作品。

马法狄策划在地球联邦政府首脑会议时，暗杀所有的高官阁僚，以阻止联邦军制订不平等的移民法案。作为 Ξ－GUNDAM 驾驶员的哈萨维借自己是植物观察官研究生的身份与诸多阁僚搭乘特权阶级的航天飞机回地球，并让马法狄的伙伴佯攻航天飞机，然后与基恩巴雷部队新任司令柯内斯·斯雷克大佐联手击退马法狄，获取联邦军的信任。参观了基恩巴雷部队的基地及 PENEROPE 后，哈萨维躲过联邦的监视，与伙伴们会合取得 Ξ－GUNDAM，并驾驶它击败了来犯的 PENEROPE。

数星期后，地球联邦政府于香港召开首脑会议。马法锹在机场安置炸弹，却因 NEW TYPE 少女吉姬·安塔露茜娅的提示，令基恩巴雷部队逃过这次毁灭性的打击。其后，哈萨维代表马法狄向联邦发表宣战通告，在布下迷阵引开基恩巴雷部队注意的同时，驾驶 Ξ－GUNDAM 率领众人攻击会议场，造成大半的联邦阁僚死亡。柯内斯急中生智转移战场，并布置下大量的光线结界，让 PENEROPE 将 Ξ－GUNDAM 引诱到结界中，用高压电将哈萨维击昏。新的联邦政府迅速地成立，接任的阁僚们一致认为必须将逮捕的马法狄处以极刑。对联邦产生厌倦的柯内斯提出辞呈，他不想亲手处死好友哈萨维。但是，接任柯内斯太平洋地区军管区司令一职的人却是布莱德·诺亚——哈萨维的父亲！

5月1日，毫不知情的布莱德在柯内斯将自己的儿子处刑之后，接手基恩巴雷部队。两天后，离开联邦军的柯内斯·斯雷克和吉姬·安塔露茜娅，发现联邦军发表哈萨维是马法狄的真相，而且竟然还说是由父亲布莱德·诺亚“大义灭亲”、亲手执行了死刑！愤怒的柯内斯带着吉姬飞往哈萨维的故乡日本，他决定要重建马法狄·纳比尤·艾林，为了友人赋予这个名字所隐藏的含意——“人类生活的全领域、真实、正当的预言者之王”。

与阿姆罗、卡缪等前辈相比，哈萨维让人感觉更象一位革命者，但却不幸壮志未酬身先死。

编者按

在这篇小说中，我们可以看到夏亚之乱时那个冒冒失失不成熟的年轻小伙子哈萨维，已经成长为一名勇敢捍卫民主、正义和公理的革命战士。本篇小说是这个时代的真正完结，但书中所表现的联邦政府的日益腐化，可以看作是对日后故事设定的一大伏线。

机动战士高达 F－91

时代背景

U.C0106 年，联邦政府在终于使地球圈的混乱局面平息下来后，决定再度开始新殖民卫星的建设。但尽管作了如此的姿态，政策上却仍然奉行地球至上主义，因此宇宙住民与地球住民间的裂痕越来越深，这时，由宇宙住民中政坛与商界名门所鼓吹的宇宙贵族主义，开始在殖民卫星中出现。

时值 0111 年底，联邦军决定着手新一代主力 MS 的开发，根据军方的要求，阿纳海姆开始制订小型化 MS 的开发计划，并于次年 6 月开始进行 FORMULA 机动战士计划。同时，在战争年代曾遭破坏的 SIDE4，以 FRONTIER 之名开始重建工程。

阿纳海姆用了十多年时间进行小型化 MS 的研究，其结晶便是 **F91**。

0116 年 7 月，名为 F91 的新型高达出厂。

0122 年 8 月，原型机 RX－F91 正式完成。

12 月，F91 为进行头部电脑的换装而搬入 Frontier。

STORY

U.C0123 年 3 月 16 日，殖民卫星 Frontier Side 遭到自称 C.V（死亡先锋）的谜之 MS 部队袭击，造成 Frontier Ⅳ 的 500 多位居民死亡、14 万人避难。在避难的人群中有 GUNDAM F91 开发者之一莫妮卡·阿诺博士的一对子女西布克、莉丝，以及罗纳家族的次女贝拉·罗纳，又名塞茜莉·费亚查尔德。罗纳家族是 C.V 的领导者，提倡贵族主义并欲统一殖民卫星、建立宇宙巴比伦空中花园。塞茜莉的母亲娜蒂娅不满于家族的束缚而和一名叫希奥·费亚查尔德的下人私奔，当她发现希奥卑劣的人格后又抛下自己的女儿不知所踪。当西布克等人来到码头，在其父雷兹利·阿诺的带领下登上小型穿梭机时，塞茜莉在其养父希奥的胁迫下，离开西布克和自己的哥多雷尔一起返回罗纳家。逃到 Frontier Ⅰ 的西布克一行，遇到了联邦军的练习船舰“宇宙方舟”。

西布克怎样也想不到，女友塞茜莉竟是 **C.V** 领导者之一铁假面的女儿。

3 月 19 日至 22 日，C.V 开始进攻 Frontier Ⅱ、Ⅲ 并将其制压。因为缺少人手，西布克他们被拉入联邦军帮忙，也因此发现其母亲开发的 F91 亦在此方舟内（采用了生物电脑的 F91，事实上是专为 NEW TYPE 设计的）。莉丝还替机械师解答了母亲在 F91 生物电脑中留下的谜题，这使得每启动一次就会出故障的 F91 终于被

作为联邦军的新主力机种，**F91** 充分发挥了其价值。

作为贝拉·罗纳，就必须忘记自己作为塞茜莉的过去。

完成了，又因“宇宙方舟”上只得比路基德一名驾驶员，故西布克被推上 F91 的驾驶舱，他的 NEW TYPE 能力也开始渐渐地觉醒了。另一方面，回到罗纳家的塞茜莉受到祖父迈兹亚的热烈欢迎，并想让她成为宇宙巴比伦空中花园的女王。被祖父一番剖白打动的塞茜莉剪去长发打算留在罗纳家，并开始学习驾驶 MS，教她驾驶 MS 的萨比尼（C.V 中最强的“黑之部队”队长）亦发现塞茜莉也是 NEW TYPE。

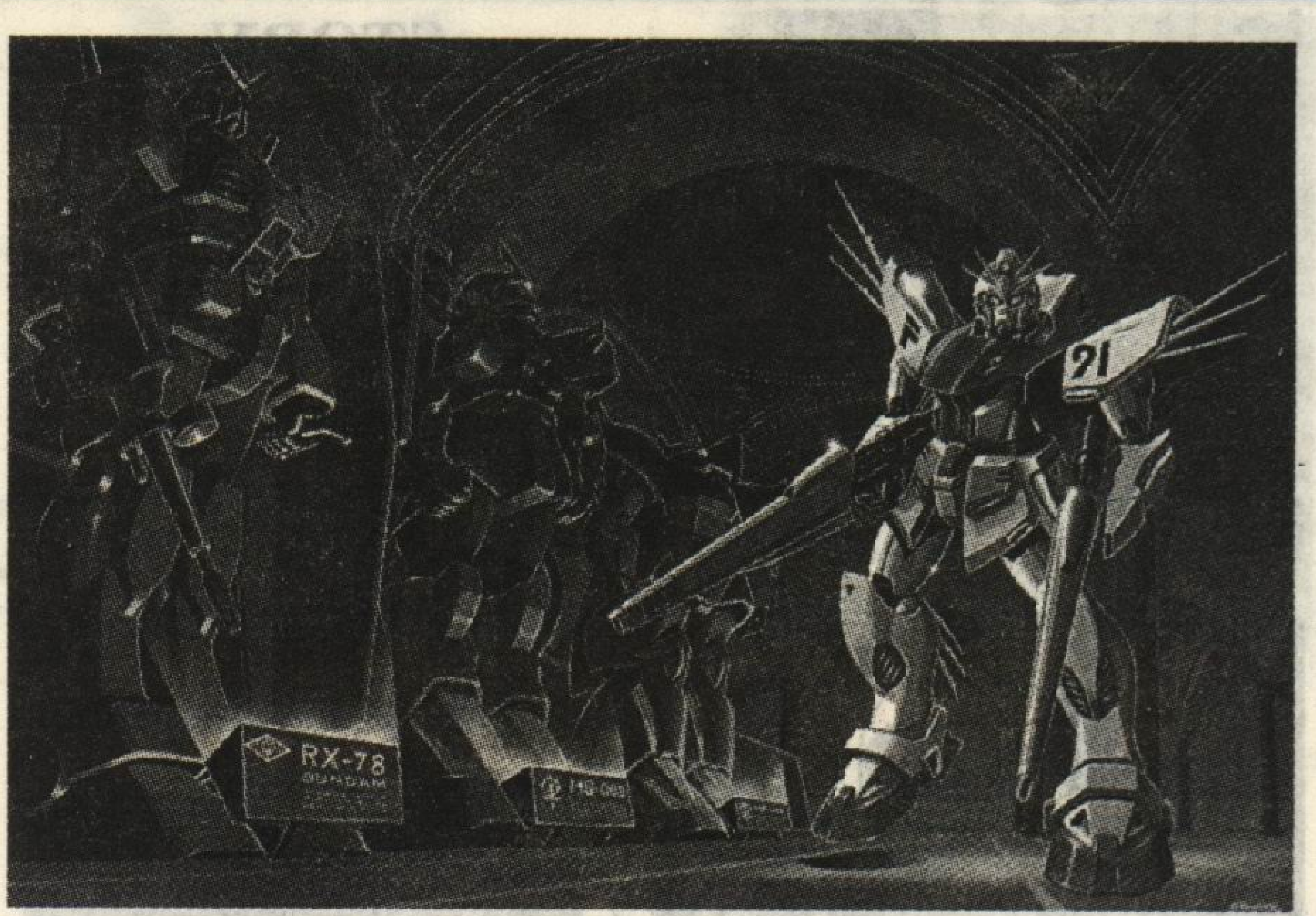
3 月 26 日，C.V 的最指挥官铁假面（塞茜莉的父亲，原名卡罗佐，因妻子和别人私奔而戴上面具遮丑，乃是强化人类）在 Frontier Ⅳ 发表宇宙巴比伦宣言。而西布克亦趁机潜入罗纳家的别墅，欲带走塞茜莉未果，反而连累了自己的父亲。回到“宇宙方舟”，和分别多时的母亲相遇，不免责怪其母抛下他和莉丝埋头于工作中。当西布克和他的母亲尽释前嫌时，塞茜莉的母亲娜蒂娅亦逼着希奥带她去见自己的女儿，并要塞茜莉离开罗纳家 不听母亲劝告的塞茜莉扬长而去，此时娜蒂娅发现站在她身后的希奥已被铁假面所杀，紧接着自己也被 C.V 的士兵抓了起来。

在铁假面的阴影笼罩下，两人的命运究竟会如何呢？

3 月 30 日，不知情的塞茜莉与萨比尼一起奉命佯攻 Frontier Ⅰ，而铁假面则带着他的舰队占领 Frontier Ⅰ 的能量供应装置替其秘密武器“巴库”提供能源。萨比尼的部下安娜玛丽因嫉妒其上司对塞茜莉的过分关怀而倒戈，投奔“宇宙方舟”，和西布克等人一同迎击 C.V 的“黑之部队”。当安娜玛丽的 MS 被萨比尼击后，西布克亦与塞茜莉的 MS 交锋，所幸最后两人认出了对方，塞茜莉回到西布克的身边。“黑之部队”撤退后不久，铁假面的母舰上便放出大量“巴库”进入卫星中。“巴库”是一种专门用来杀人兵器，它能感应人的波长而上天人地将卫星中的居民全部杀死！西布克、塞茜莉和比路基德三人奋力抵抗“巴库”，却没有多大效果，比路基德当场阵亡。西布克和塞茜莉设法将“巴库”吸引到狭窄的通道中令其相撞，然后又炸毁了生产“巴库”的船舰。回到母舰上的萨比尼，知晓铁假面瞒着他和总帅迈兹亚制造了“巴库”并企图以此将月球和地球的居民全都抹杀之事

F91 中登场人物不多，但都能给人较深印象。

F91 与比基纳并肩作战的一幕。



背景上的第一代 **MS**，**RX－78** 高达、**MS－006** 扎克，平均身高在 **18** 米左右，到 **ZZ** 和 **v** 的年代，**MS** 的高度一般在 **20** 米上下，而如今的 **F91** 及其同期 机种，全面向小型化发展，高度保持在 **15**、**6** 米。

后，立刻将铁假面的副官处死，并令余下的 C.V 部队撤离 Frontier Ⅰ。察觉到塞茜莉背叛的铁假面恼羞成怒，驾驶着最新的 MA“拉普雷西亚”追击塞茜莉和西布克。战斗初始，F91 和塞茜莉驾驶的比基纳·基纳在拉普雷西亚的强大力量下毫无还手之力，比基纳·基纳被击毁、塞茜莉被铁假面抓出驾驶舱抛向茫茫的宇宙。愤怒的西布克发挥出 F91 真正的力量，使出有质量的残像“分身”将铁假面打倒。战斗结束后，及时逃出 Frontier Ⅰ 的宇宙方舟缓缓驶向 F91，萨比尼见宇宙方舟上搭载着大量的难民、又目睹到西布克失魂落魄地四处寻找塞茜莉的样子，便放过他们带着自己的部下悄悄离去了。西布克在其母亲的指点下，运用 NEW TYPE 的感知能力，终于找到了飘荡在无尽空间中的塞茜莉，两人相拥在一起，其喜悦之情不言而喻。

宇宙巴比伦建国战争时代的高达故事主角，同样也具有神奇的 **NEW TYPE** 能力。

编者按

F91 的故事就这样结束了，西布克与贝拉·罗纳（塞茜莉）总算也迎来了团圆的结局，然而，他们动荡不定的命运并没有就此结束。在下面将介绍的漫画作品中，一场更凶险的战争，即将降临在 10 年后的他们身上。

机动战士先锋十字X高达

时代背景

U.C.0123 年，位于 SIDE4 的秘密反地球联邦组织“先锋军团”发动了宇宙巴比伦建国战争，虽在对联邦军的作战中一路获胜，最终却因内部分裂而告失败。

0128 年，反贵族主义者的旗舰在处女航中发生原因不明的事故，舰上以贝拉·罗纳和西布克为首的反贵族主义核心人士全部在事故中失踪，生死不明。

时光流逝，转眼已到了宇宙世纪 0123 年，人类向宇宙移民的脚步迈得更远，在木星一带的殖民圈已形成了一个非常稳定的庞大体系。

然而，就在这样的和平年代，依然有着不为多数人所知的阴谋，在宇宙间悄悄地策划着。

海盗高达 **F97**，有着比当年 **F91** 更强的性能。

STORY

出身地球圈的少年托比亚·阿罗纳克斯与他的同伴们，正为有生以来第一次如此接近木星而兴奋不已，他们作为地球——木星文化交流与促进而派遣的留学生，将迎接在木星轨道殖民地区的生活。

然而，就在进入木星重力圈的时候，凄厉的警笛忽然响彻整条客船，惊愕的少年们可以从舷窗直接看到，来袭者是在巨大海盗旗舰带领下的神秘 MS 部队。而且，其中有一黑一白两架背上有 X 型助推器的高达型 MS，更是出奇地强悍，气势夺人。

眼看着护航的 MS 节节败退，机械工学系出身的托比亚忍不住开启舰内的一架 MS 出击迎敌。但在海盗高达压倒的强大能量与高性能面前完全不是对手，瞬间便被击毁，不过托比亚发现海盗们并不去杀害那些失去 MS 的机师们，就连为首的那架刚交过手的白色高达也同样放他逃回船内。

这部作品的主角托比亚亦是一位 **NEW TYPE**。

进入母船，托比亚才发现自己误进了货舱，但也正因为这一判断错误，令他发现了一件恐怖的事情：货舱中装满了武器与剧毒瓦斯！同时得知自己所尊敬的导师卡拉斯先生，竟是策划这一行动的主谋，并且从卡拉斯口中得知，木星圈的阴谋家们，正企图以木星帝国之名，掀起一场巨大动乱，从而毁灭地球联邦。

贝拉·罗纳如今已有 **28** 岁，女革命家而风采丝毫不减当年。

正当卡拉斯要将托比亚灭口的千钧一发之际，白色的海贼高达出现将托比亚救出，并把他带到了海盗旗舰“十字先锋”号上。

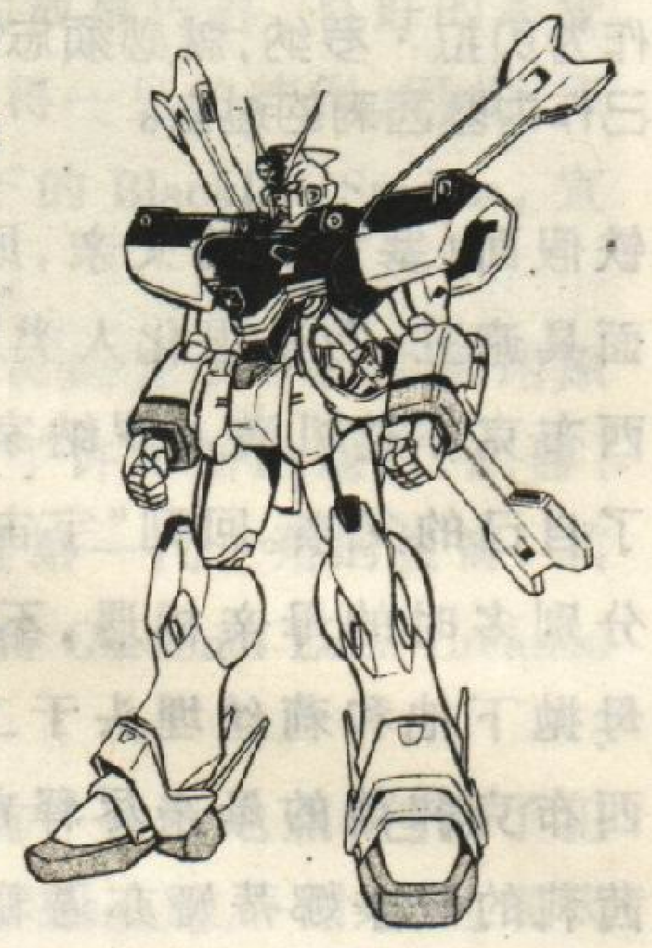
虽然已接连经历了一串令人惊异的事件，但在海盗旗舰上听到的消息仍令托比亚难以置信：宇宙海盗的船长，居然是出身于宇宙贵族世家，十年前作为反贵族主义女革命家而名动四方的贝拉·罗纳（塞茜莉），驾驶白色高达的王牌机师金克杜，便是当年驾驶 F91 的著名少年战士西布克，至于另一位驾驶同型黑色高达的王牌，竟是当年西布克的劲敌，死亡先锋军中黑色精英队的队长萨比尼。至于西布克与萨比尼所乘的强力机器人，其正式编号为 F97，通称海盗高达或者 X 高达。这些在记载中早已死亡的人，如今为阻止木星帝国的野心，正在历史的背后不为人知地持续着战斗。

曾是 **F91** 机师的西布克，如今以金克杜之名担当海盗高达的机师。

当年的宿敌，如今虽暂时成为战友，却仍是怀有野心的危险人物。

然而，海盗们的路途远比想像中要崎岖坎坷得多：萨比尼在自己的野心驱使下又一次与贝拉及西布克为敌；木星帝国的“黑色旋风队”等精锐战士亦驾着新型 MS、MA 挡在海盗们的前方；另外，托比亚在旅途中所救助的少女贝尔娜蒂特，竟然便是木星帝国领导者的血亲……

终于，在西布克、托比亚和同伴们的努力下，木星帝国的野心化为泡影，人类史上又一场空前的战乱得以避免，不过，历史上关于海盗高达及其勇敢的机师们之记载，几乎没有流传下来……



X 高达之称，主要便是由背上的 X 型推进器而得来。

编者按

“海盗”一词看来的确是有着特殊的魅力，从“先锋十字 CROSS BONE 高达”这部作品虽然只有漫画版本，但海盗高达的模型却无论在日本或香港都能大行其道这一点便可证明。当然，自“0079”便开始创作“高达”剧本的富野由悠季的构思亦功不可没。

好啦，本期就写到这里，在下一期的“高达百年史·后篇”中，我们将一起看到发生在宇宙世纪 0153 年的“V 高达”以及余下的几部不使用 U.C 纪年的作品：“机动武斗传 G 高达”、“新机动战记高达 W”与“机动新世纪高达 X（不是 F97 的“X”）”。热爱着机动战士的朋友们，请期待下个月的再会吧。

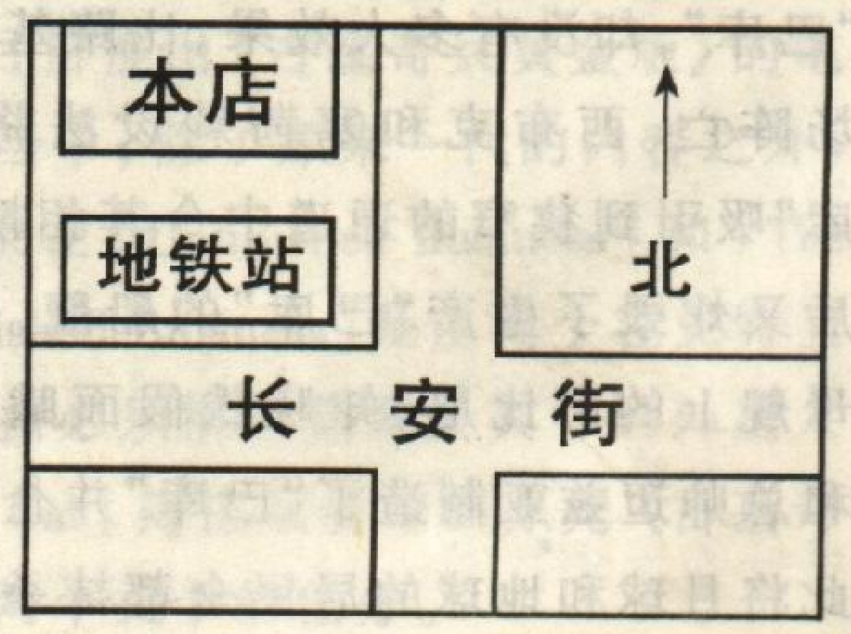
（未完待续）

兴达书店“游戏商行”GAME 精品屋

欢迎朋友们的光临

经营 SS、PS、N64、GB 等各款主机、配件、游戏软件，以及模型、海报等各种周边产品。

地址：北京南礼士路十字路口西北角兴达书店
电话：(010) - 66334942
寻呼：62911166 - 6776
手持：1381187737
联系人：张希



PC 新闻

责编/ANGEL

● Diablo Ⅱ的专门网站！

当年前 Diablo 盛行之际，如果你在餐厅中听到人说："快吃完饭去一起玩恐惧啦！"一定不会觉得奇怪。最近 Serria 推出的 Diablo Hellfire 你就更不会错过。本人更相信，你会对在本年底来临的 Diablo Ⅱ你一定会有兴趣知得更多。

最近网上新开设了一个名为 Diablo Ⅱ的网站，是一个 Diablo 发烧用户专为 Diablo Ⅱ而开设的网站（你会不会为自己的所爱申请一个 Domainname 呢？）不论传闻或向 Blizzard 公司的专访都一一落齐，有声有色，十分完全。相信很快会有其它报章及游戏杂志在其中取料报道了。

相关网站 http://www.diablo2.com

● Apple 孕育着未来的 MPEG4

Apple Computer 被认定为下一世代多媒体的基础，此宣布令 Apple 在未来的多媒体发展打下一支强心针。

全世界公认的确定标准组织—International Organization for Standardization（ISO）已接纳 Apple 提出以 Quick Time 为基础的 MPEG－4 意见书，并得到行内人士如 IBM，Netscape Communications、Oracle、Silicon Graphics 及 Sun Microsystems 也支持此意见书。

MPEG4 是最近被 ISO'sMoving Picture Expert Group（MPEG）所确认的标准，用家可运用这格式去观看、及制作一些数码映像和声音档案。而现在的 MPEG2 就应用在 DVD 身上。

意　据　见书的示原则，MPEG4 会以 Quick Time 为基础格式去支援 Real－Time 的映像传送及 Audio Streaming。而 MPEG4 可以透过互联网，公司网络传送，甚至直接传送到每家每户。

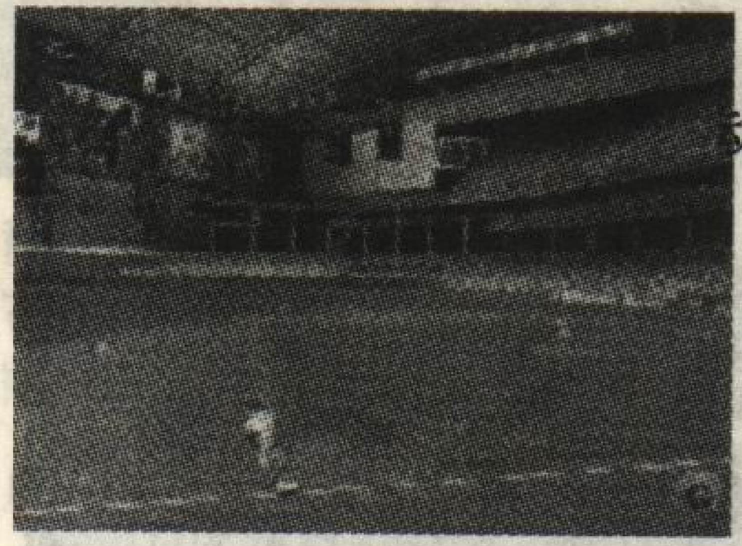
但业内人士透露，Apple 还没有公开甚样运作 MPEG4 的压缩技术，能使 MPEG4 的档案，以一个较容易处理的档案重量
当然是比 MPEG2 较细重量的档案　，在不同网络上都可以运作。

虽然 Apple 并没有因为此宣布而得到庞大利润，但 ISO 还没有与 Apple 相讨专营权的问题，而公司将会以合理及公平的价钱去给与用户享用。

而这 MPEG4 发展计划可以使用户继续运用 Apple 有关的产品，这也令 Apple 有可再次蓬勃的机会。

不过，Apple 能否因此而突围而出，要看未来有没有另一个更好的压缩技术。

● Sierra 新作不断



Sierra 为了能和 EA 公司的运动　系列一较长短，Sierra 的母公司 Cendant Software 公司，决定把所有的运动游戏都归纳到一个系统中进行管理，也就是所谓的「Sierra Sports」，据了解，像知名的「劲爆(Front Page)」运动系列，都将纳入这个名称下推出。

这个新部分一共将包括三个研发团体，包括了曾经推出《云斯顿赛车》、《印地大赛车》等著名赛车游戏的 Papyrus Design Group，以及研发多数「劲爆运动系列」的 Dynamix 公司，他们以後将致力於如滑雪、高尔夫、钓鱼等户外运动，而最新成立的 Sierra Sports Seattle 小组，也将更名为 Synergistic Software，并接手有关运动场中运动的各项产品。

这些研发工作室，虽然以後将被视为同一个组织，但仍将在原来的工作地点进行开发，而在今年度当中，预计推出以下产品：五月有《Ultimate Soccer Manager》、《Trophy Bass2 豪华版》、《云斯顿五十周年纪念版》；六月有《Golf Pro 2.0》、《Baseball Pro 99》；七月有《Grand Prix Legends》、《Fantasy Football》；十一月有《云斯顿赛车三》、《Basketball Pro 99》，而秋天将推出《Football Pro 99》。

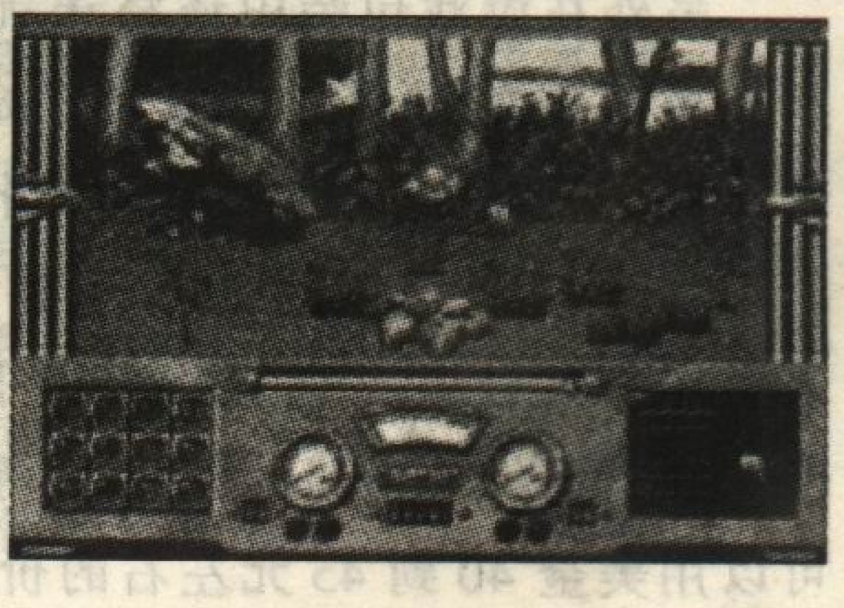
● NEC Interchannel 即将推出《妖精花园》Windows 95 加强版

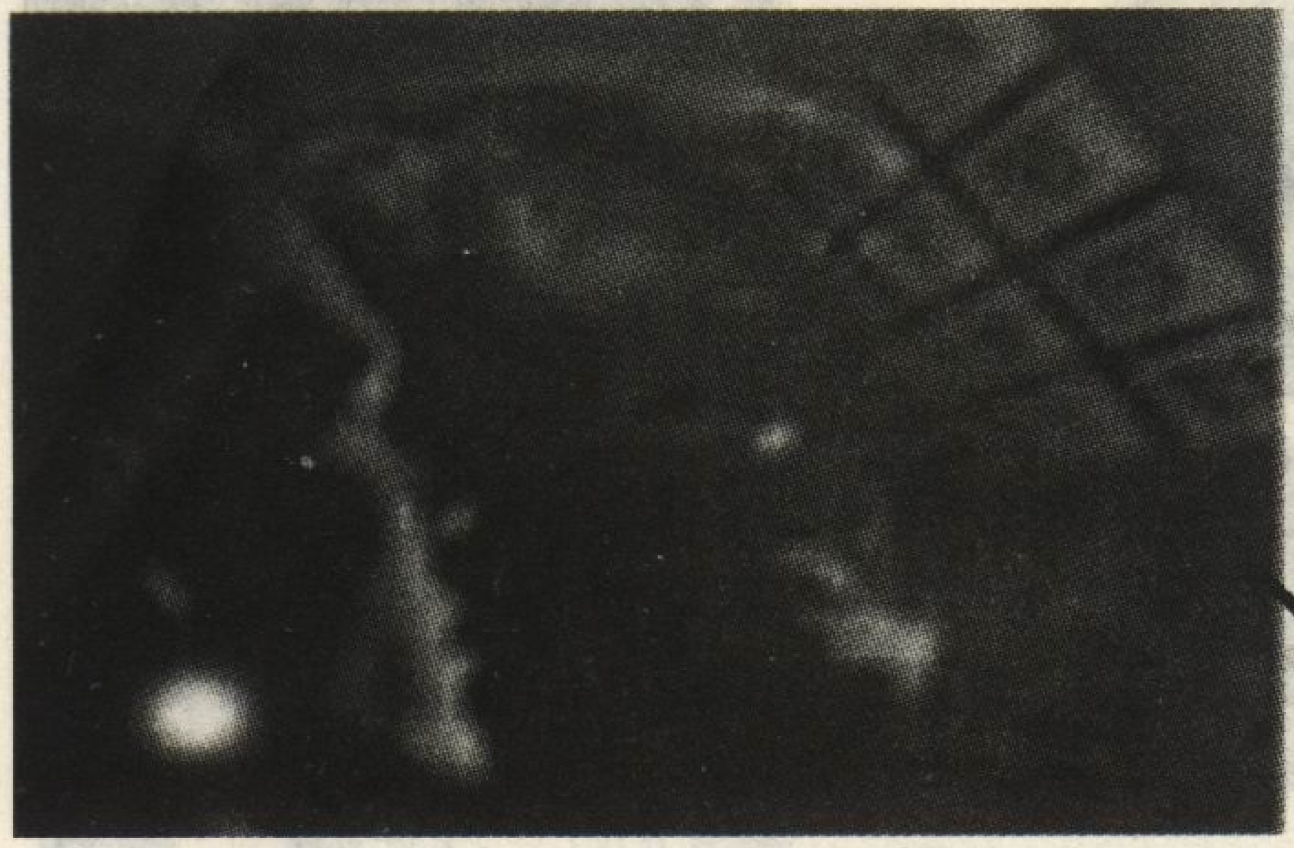
在 9801 的游戏中，由 NEC Interchannel 所推出的两款精灵养成游戏是相当受人注目的，在这之中《妖精花园》(Pixy Garden)是一款有著全新概念的游戏。他让玩者可以在自己的电脑中进行妖精的养成，提供不同的生活环境来让妖精有著不同的成长状况。

现在，这款游戏将推出 Windows 95 版本，让以往因为 9801 版不能执行的遗憾不再影响玩家。若是各位对这款游戏有兴趣，可以到该游戏的专属网页去看看。

妖精花园的专属网页：

http://www.neic.co.jp/x1ICHIOSHI/ICHI-pixy/index.html # B





PC 新闻

责编/ANGEL

●《世纪帝国二》初步资料

《世纪帝国二》的年代将从罗马帝国崩亡开始，并在发现新大陆之前结束，大概从西元 450 年到 1450 年为止，其中一共有十三个文明，但到目前为止仅公布六个文明 - 日本、东罗马帝国、维京人、塞尔特人、蒙古人等。

而时间的流程将从「黑暗时代(Dark Age)」开始，经过「封建时代 (Feudal Age)」、「城堡时代 (Castle Age)」、和「火药时代(Gunpowder Age)」，当然，科技树的发展得更深、更广，并允许玩者在不同的领域中找出游戏的类型与方式，预计将有一百种以上的研发选项。另外，根据研发公司表示，在《世纪帝国二》当中，将改进许多不足的部分，最主要的便是加强外交与贸易的选项，包括了陆地上的贸易和海上贸易等，而且为了反映经济模式的变化，黄金也不再是经开采而得的资源(将改为矿石)，而黄金则是由王国的经济状况而来的。

至於战斗部分，也加入了阵形和驻军单位等，甚至还可以决定他们所面对的方位，而船舰还可以经由强行登船的方式俘虏，当然，人工智慧也有长足的进步、可采取的动作也包括防卫和巡逻等新选项。

可以放大缩小的图形介面，是这一代中所叫人兴奋的设计，在目前所公布的资料当中，最大可以将地图放大为三倍！看来大家真的得花点时间来等待这新一代的作品！

● 创世纪合集以出售！

Origin 公司把他们的金字招牌，《创世纪大合集》呈现在各位玩者的面前了，其中包括了在 1980 年就问世的《创世纪一》，到 1994 年的《创世纪八》等，当然，《创世纪七》的两部资料片，《巨蛇之岛》和《银色种子》也一并收录，另外还包括了游戏设计者 Richard Garriott 的第一套作品，也是《创世纪系列》的前身，Akalabeth。

另外在游戏包装中还将送玩者们一幅「创世纪世界地图」，这是由原先的布制地图重制而成的，另外还有与 Garriott 的访谈，以及一段《创世纪九 - 得道升天》的简短介绍。

不过，另外有几个同样也标上《创世纪》名称的游戏并未收录在这份大合集当中，诸如《地下创世纪》(Ultima Underworld) 和《创世纪世界》(Worldsof Ultima) 等。如果没有意外的话，各位应该可以用美金 40 到 45 元左右的价钱，买到这份大合集。

●《异尘余生二》最新讯息

好游戏总是会推出续集的，这款描写核弹浩劫後的精采角色扮演游戏，《异尘余生》，无论在多线的故事内容、良好的系统设计、或细腻的影像呈现等，都是近来难得一见的佳作，因此，原来的制作小组，隶属於 Interplay 公司旗下的 BlackIsle Studios，宣布他们将在今年十月推出《异尘余生二》。

第二代的故事背景设定在第一代之後的五十年，并沿用原先所使用的「SPECIAL」系统，但当然加入了许多新的地点、武器、与角色等，而玩者们所扮演的角色，则是第一代主角的後裔，其目的则是找出祖先的核子避难所，并获得 Gardenof Eden Creation Kit(G.E.C.K.)。

为了达成这个目标，玩者们必须造访一些新地点，包括了犯罪组织与大型赌场的中心，「新雷诺(New Reno)」，一个新的现代化城镇，Vault 城，以及三藩市的遗迹等；而且玩者们还可以驾驶车辆在这些车阵中来回，以省下旅行所耗费的时间，并可以探访更多的地点、与更多的非玩者人物(NPC)对谈、找出更先进的武器、并进而找出存放 G.E.C.K. 的核子避难所。

根据研发小组表示，《异尘余生二》在战斗的过程中，将会拥有更杰出的人工智慧，并可以对队员们进行更精确的动作控制，加上武器系统将拥有更多的功能设计，而且还取消了时间的限制，相信这会是角色扮演游戏迷们，今年最期待的一部作品！

●《银河飞将》电影正式开拍！

「银河飞将」，这部在众多游戏迷注目下的电影，终於确定了所有的拍摄细节，从二月十五日开始，在风景优美的卢森堡展开录影作业，而最后的演出人员为 Freddie Prinze Jr.(I Know What You Did Last Summer)，Matthew Lillard(惊声尖叫)，Saffron Burrows (Circleof Friends)，Malcolm Mc Dowell(Hugo Pool) 和 Jurgen Prochnow(空军一号)。

由于导演就是原来一到四集的程式设计师，Chris Roberts，因此所有的人物、故事内容、乃至於讲述的主题、与其他电影中的主要原件，都取材至原本《银河飞将》第一到第四集的内容，相信各位玩者们，对这部预算为两千七百万美元的中成本制作电影，可以抱持相当大的信心。

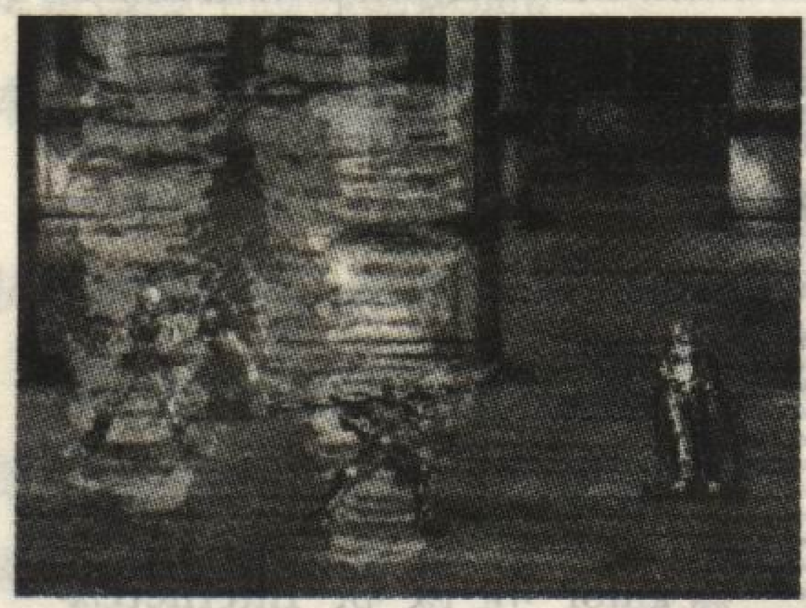
●三 份将推出《古墓奇兵黄金版》！

Interplay 公司计画将在三月份推出《古墓奇兵黄金版》的电脑版。在这份全新包装的游戏当中，除了原来一代的内容之外，另外还有四个新关卡，分别收录在「Unfinished Business」和「The Shadowofthe Cat」中，其中「Unfinished Business」是由两个在亚特兰提斯维背景的关卡所组成，萝拉必须摧毁隐藏於其中的外星人养殖中心；而「The Shadowofthe Cat」则把玩者带回原先《古墓奇兵》当中的 Khamoon 城，并提供两个关卡的任务。

Preview 廣角鏡

PC广角

责编/ANGEL



Guardian'sSword 守护者之剑

中日合作的杰作

研发	TGL 台湾	发行	智冠
系统	Pentium90,16MB Ram	代理	TGL
日期	三月中旬	试玩	None

由日商 TGL 公司在台办事处所研发的第一款游戏，结合了许多叫人赞叹的特点，包括华丽的画面、良好的操作、动听的音乐等。

故事描写邪魔被女神封印之後，手下的魔子魔孙们为了解除封印，而四处寻找守护者与传说中的圣剑守护者之剑，故事就在扑朔迷离的剧情中展开，保证让大家玩味再三。

「守护者之剑」是 TGL 台北分公司在台研发部成立后，首部完全由国人研发制作的游戏，采用 640x480 256 色全萤幕多层卷轴设计，游戏风格动感活泼，并由原先在大宇制作《仙剑奇侠传》音乐部分的林坤信先生，相信大家对其勇夺第一届游戏金像奖最佳音乐奖的表现，相信还印象深刻吧！

而「守护者」是什麼呢?「守护者之剑」又是什麼呢?到底这是个什麼样的故事呢?十六年前的某夜，恶灵的呼啸声自费伯斯山深处传出，提前苏醒的邪神伊比鲁斯，挣扎地发出凄厉的怒吼，

他企图摆脱救赎女神的封印。负责守护的水、火、风和大地精灵，发挥精灵的力量配合守护者之剑的神圣力，将伊比鲁斯围困於太阳之轮内。多年来，一群邪神的使徒不断地在鲁美大陆寻找，试图找出水之牙、火之牙、风之牙、大地之牙和传说中的守护者。流传於鲁美大陆的守护者传说，随著魔物在各地的骚动，而逐渐地澄澈、清晰……

为了寻找守护者之剑而浪迹天涯的修特，在一次偶然的旅程中，与苦儿之家的少女，雪丽相遇。路见不平的修特，挥动手中的巨剑，斩断恶徒的阴谋，然而命运的锁链，却自此在两人之间纠结，在他们面前的是料想不到的险阻。究竟有多少人知道守护者之剑的秘密呢？神秘的柯娜又肩负著什麼使命？『守护者之剑』营造的神秘世界，更多更多的故事，等著你我一同来探寻体验。

FLYINGCORPS GOLD 空中格斗王

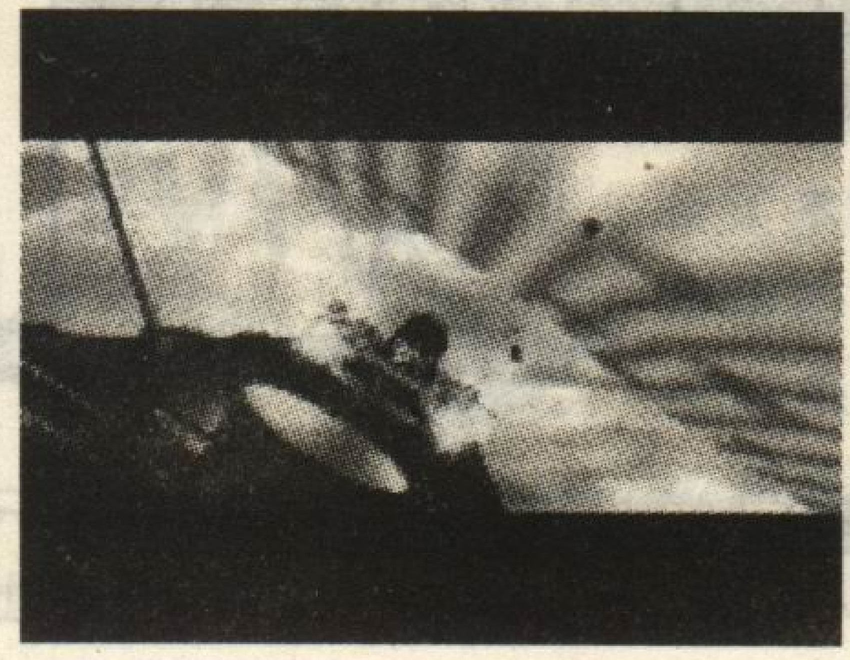
研发	Empire	发行	华义
系统	P133,16MB Ram	代理	华义
日期	三月中旬	试玩	None

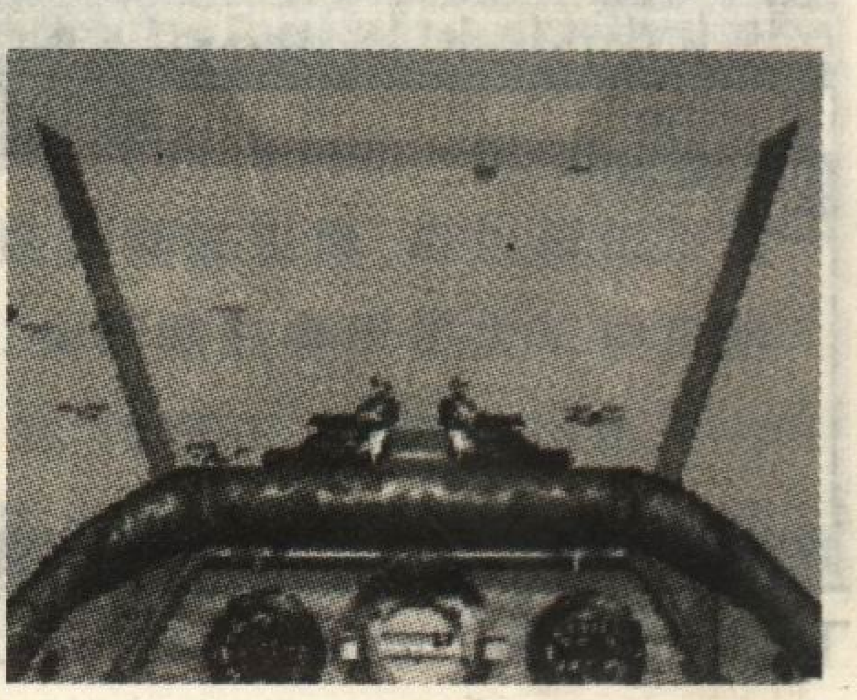
这是一套强调空中缠斗技巧的模拟飞行游戏，由老字号的 Empire 公司制作，以第一次世界大战为背景，其最独特的地方便在於，飞机上仅有一些简单配备，所以在战斗中你所能依靠的，除了飞机配备的两把机关枪外，就是你的双眼，你的意志力、机智、判断力，以及最重要的：你的飞行技巧。而由於没有雷达锁定系统，因此一切都看你的目力、瞄准能力和追踪能力，若不小心让敌人跑掉了，茫茫云海可是不知该从何找起了。

另外，这里还有一些少见的第一次世界大战的机型和武器，包括 Camel、FokkerDr.1、FokkerDVqq、Nieuport、Spad、FrenchSpadXI-II、AlbatrosD3、SE5a 等名机，而且玩者们还有机会扮演各个一次大战的名将，如「红男爵」厉多芬、布朗上尉、和狄庚逊上尉等。

而由於也支援 3Dfx 加速卡，所以画面之下的风景显得柔滑自然，在 640X480、全彩的显示模式下，包括天上云雾的流动、地面的村庄河流等，各种栩栩如生的美丽景色令人目不暇给，而且场景安排在法国的北方的乡村小镇，包括欧洲风味的小村庄、歌德式教堂、高耸的树林、如针织地毯般的大草原等，都如同照片般的呈现出来，画面上美丽的风景绝非一般的游戏所能比拟的！

当然，支援网路的设计也让本游戏可以与友人协同作战，并有专属 win95 的任务编辑器，可以自由改变飞机放置位置、侦测气球、坦克车、地面防空炮火、以及各种建筑物和静态物体；相信这款充满复古风味的游戏，可以带给飞行模拟迷们莫大的感动！



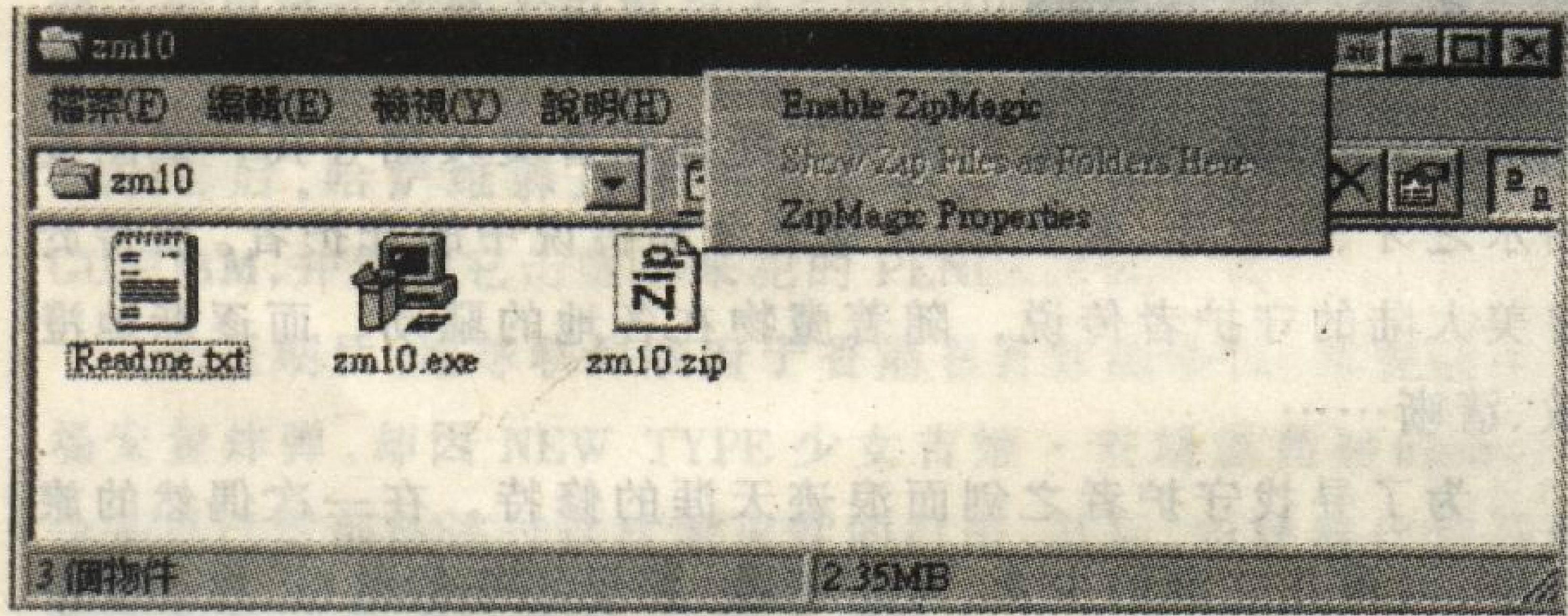


非常软件

责编/ANGEL

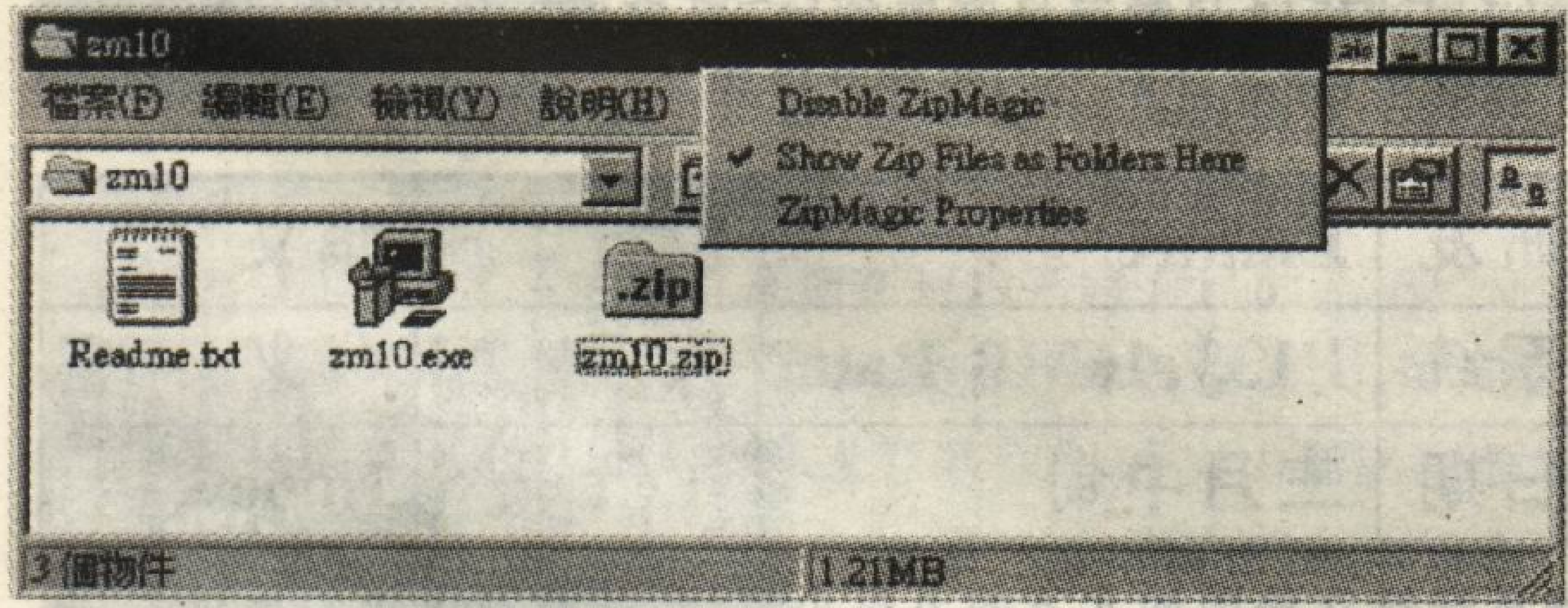
Zip Magic

加压、解压的应用软件笔者也用过不少，但从未想过会有像 Zip Magic 那样的产品，完全不似是加压、解压软件，却又是加压、解压软件。因为一旦安装 Zip Magic，所有压缩档(包括＊.zip、＊.arj、...）都会变成普通的档案夹一般，使用者只要懂得使用拉拖（Drag & Drop)，将档案拉入或拉出档案夹，便已完成加压或解压之步骤！ Cool！ 不过价值 39.95 美元 ...



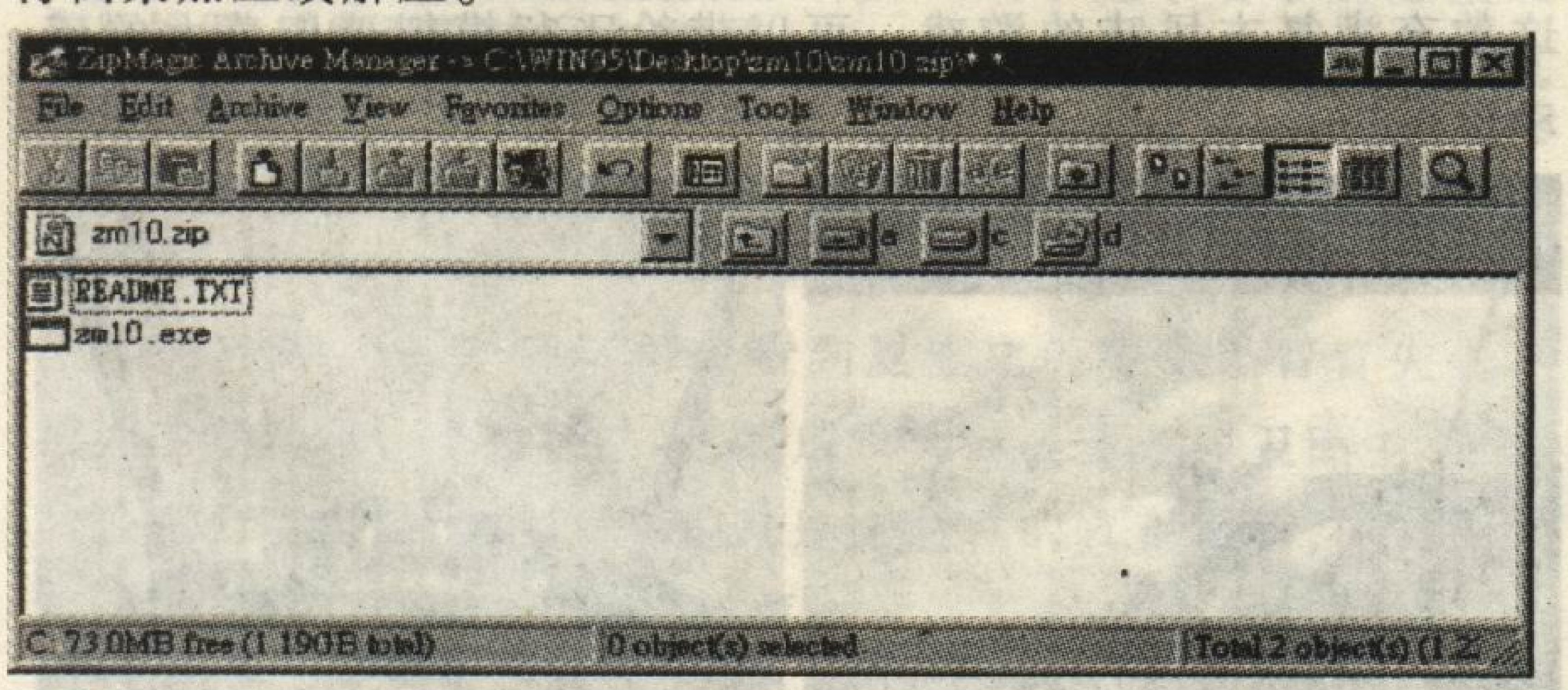
安装後，各项 Zip Magic 功能已整合到视窗系统内。使用者可以用滑鼠右键选取（Right Click）档案，或是将档案拉入或拉出档案夹来作加压或解压，用滑鼠右键之方法与 Winzip 最新版本相似。

整合之後，档案浏览器视窗的右角会多了一个 zip 按钮；系



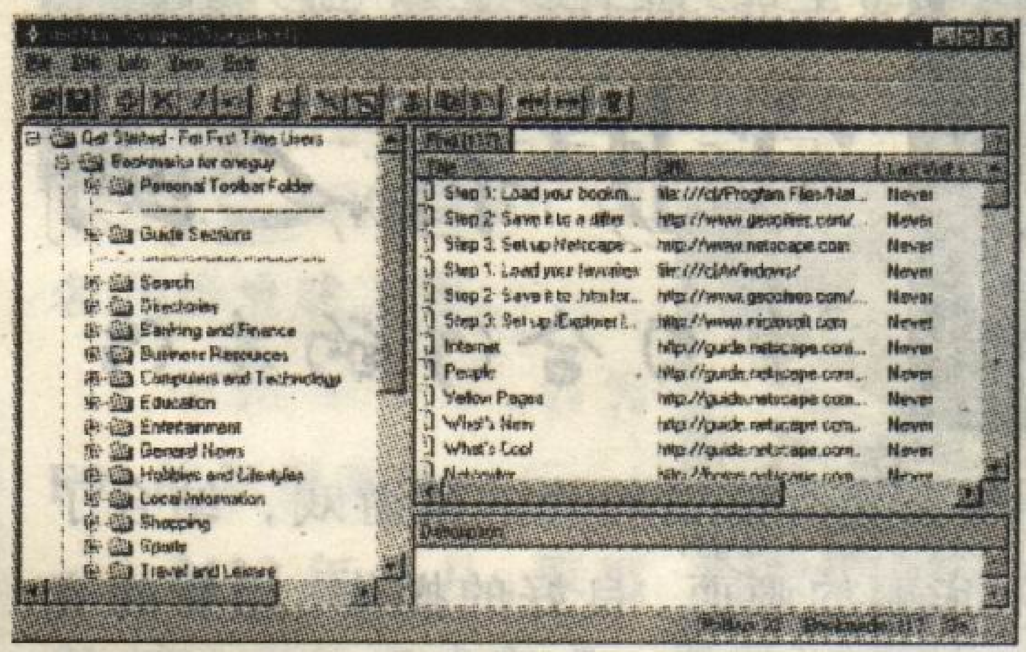
统的初始设定是将所有压缩档变成普通的档案夹一般，如想变回压缩档案外貌，按 zip 按钮，然後选 Disable Zip Magic 选项；如想变回档案夹外貌，按 zip 按钮，然後选 Show Zip Filesas Foldershere 选项。

如使用压缩档案外貌，使用者 DoubleClick 压缩档案时，ZipMagicArchiveManager 就会开启，使用者一样可以用拉拖之方法，将档案加压或解压。



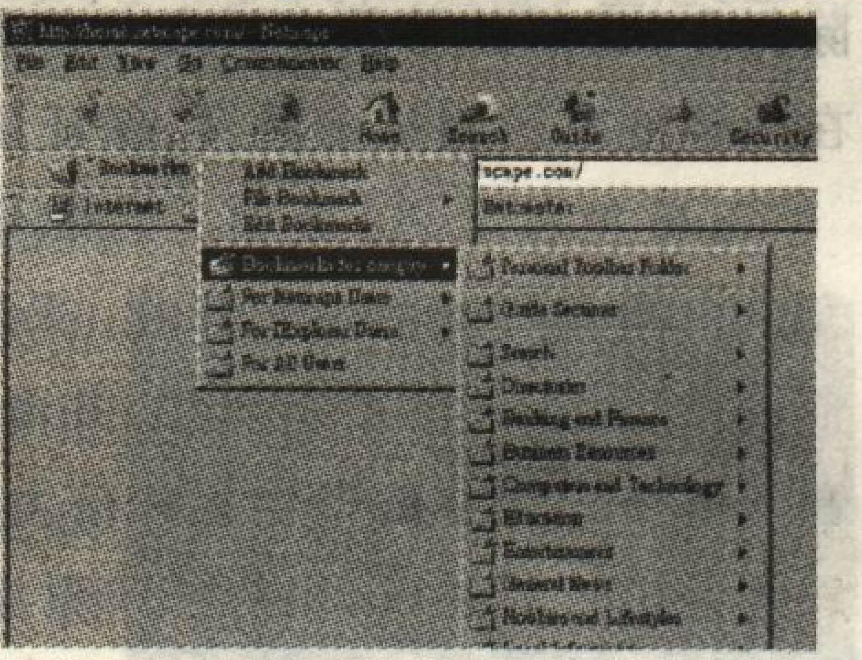
下载：ftp://ftp.mijenix.com/pub/zm95－10.exe

Compass 2.11



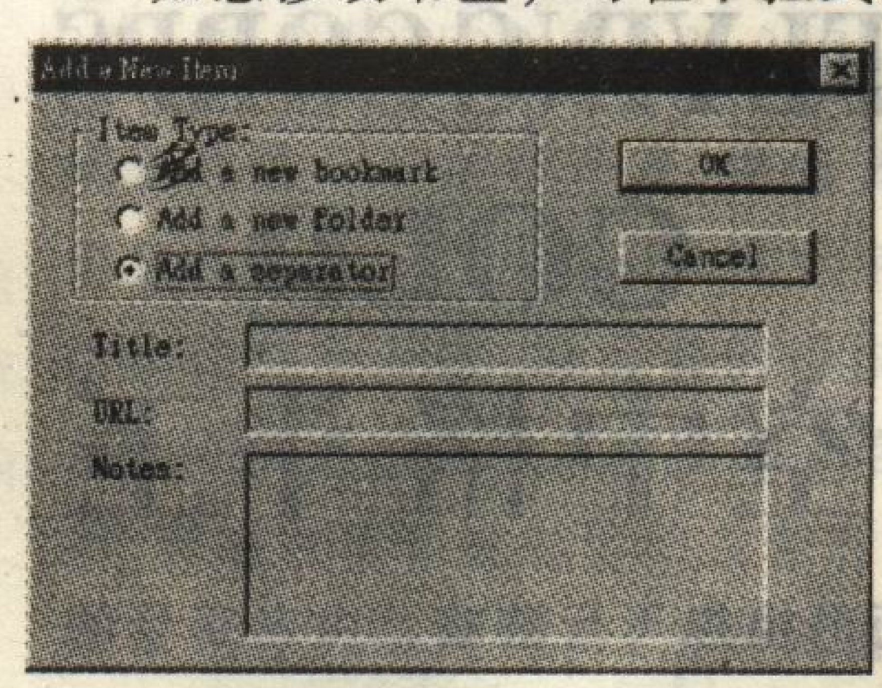
Compass 是一个功能强大的浏览器书签(Bookmark)编辑程式，支援新旧版本的网景 Navigator 和微软 InternetExplorer，使用者可以藉此程式重组、修改、合并浏览器内的书签，或是将所修改的书签转换成不同的档案格式，如文字档、Netscape 的书签档和微软 IE 的 Favorites 档案夹，令系统内的书签统一。

使用方法：



开启 Compass，在下拉式菜单 File 选项里的 Import 或 MergeFrom，再选取浏览器目录内的书签，一般的书签位置如下：Navigator4.X 版本：\Users\\bookmark.htm3.X 版本：\ bookmark.htmInternetExplorerWindows-95：\Favorites\～NT：\Profiles\\Favorites\～注：Import 与 MergeFrom 的分别是 MergeFrom 不会将重复的书签加入。

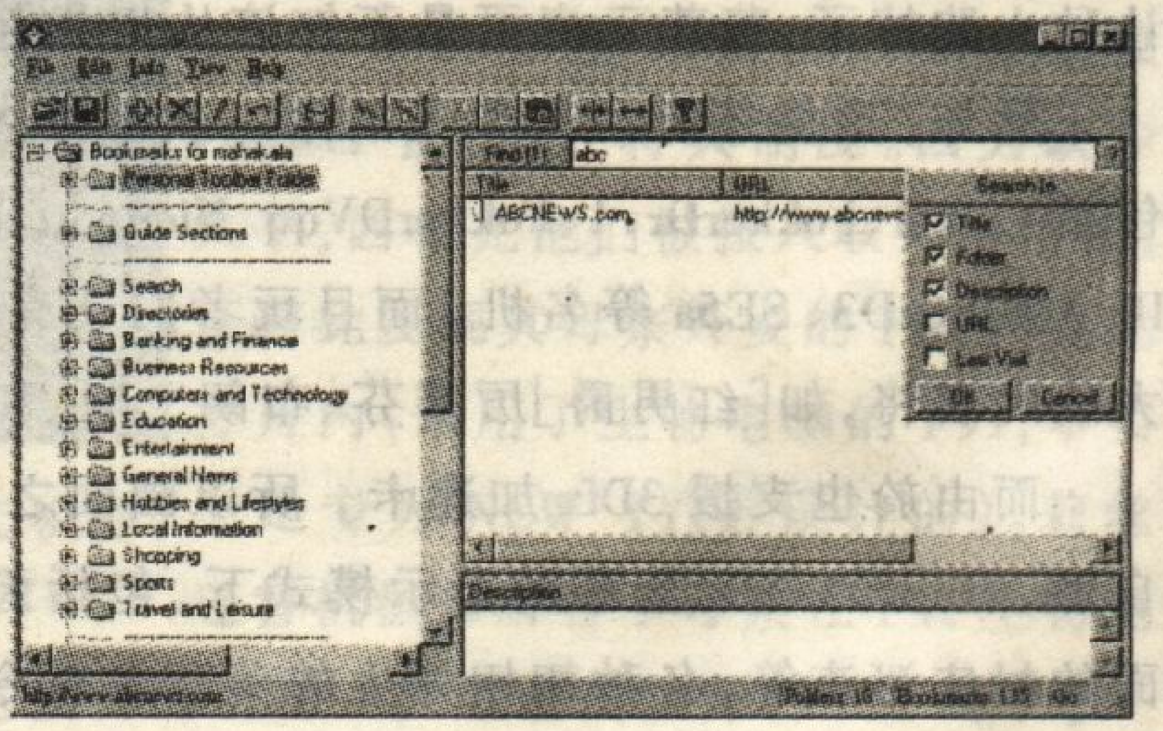
如想修改书签，可在下拉式菜单 Edit 选项里选用 AddURL、



Edititem 和 Additem，其修改方法与一般的浏览器差不　。如果是使用第四代浏览器，使用者可以用拖拉（Drag & Drop）形式来加入书签。

按 ESC 键，指标便会指向右边的找寻（Find）方块，如想指定所找寻的类型，可按方块右边的?按钮。找寻方式会以实时形式进行，一旦输入字串，程式便会根据设定和字串来找寻相关之书签。

修改完成後，选 SaveAs，将所修改的档案储存在上述之书签位置。如果是 Navigator 使用者，在储档类型选＊.htm；如果是 InternetExplorer 使用者，在储档类型选 FavoritesDirectories。



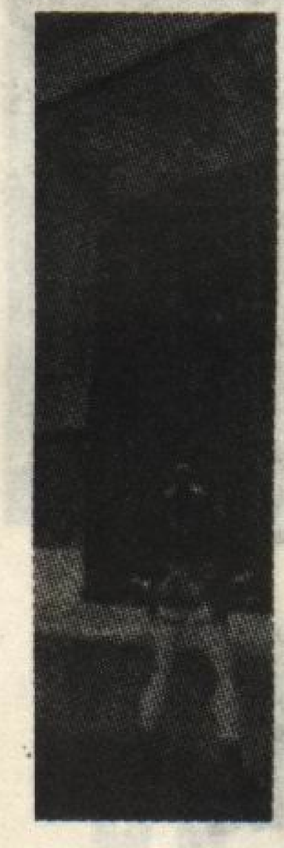
下载：http://www.geocities.com/SilsconValley/way/5500/comps211.zip

完全硬件

责编/ANGEL

Voodoo 2 的特别规格介绍

文/XYZ



voodoo2 是针对 3D 的 Graphic 而设，它还需要依赖阁下的 Display Card 或 Garphic Card 才能运作，而 voodoo2 比 voodoo 有 3 倍计算多边形及 2 倍的 Fill Rate 的速度。

Voodoo2 的运作主要是以 1 颗 Pixelfx 的处理器及 2 颗 Texelfx 的处理器。与 Voodoo 的分别，Voodoo 只有 1 颗 Texelfx 的处理器，这意味著 Voodoo2 可以用 multi－pass 形式去处理画面，而据 3dfxTechnology 的市场副主席 AndyKeane 所说，voodoo2 那 2 颗 Texelfx 的处理器，一颗处理 Lighting，一颗处理 Texture，故可以提高画面 Rendering 速度。

还有....

支援 TRI－LINEARFILTERING

支援 EDGEANTI－ALIASING　化边效果

支援 BUMP－MAPPING

支援 FULLSCREENMODE　全画面模式

你可运用两张的 VOODOO2CARD，并插在你的电脑扩充槽及连接电脑里的 DISPLAYCARD，去运行 SCANLINEINTERLEAVING 模式，在电脑营光幕的运行会更快更准确。

因为平时电脑营光幕是以一次由上至下行「单」、另一次由上至下行「双」去 REFRESH 一次画面，而当电脑营光幕行 SCANLINEINTERLEAVING 的模式时，更可同时行单双数线，即是一张 VOODOO2 行「单」，另一同时，另一张 VOODOO2 行「双」。这能够增加两倍画面素描速度并能达到 1024X768 的解象度。

而 SCANLINEINTERLEAVING 模式已采用在 Quantum3D 的 Obsidian100SB，并以 Voodoo 处理器作基本运作。

Voodoo2 也推出以 AGP(Advanced Graphic Port)运行为主的板本，而此板本需依赖 PCI2DCARD 才能运行，但不能达到 SCANLINEINTERLEAVING 模式的两倍画面素描速度，除非你装配两张 PCICARD 或 AGP 本身有相当大的 DataBandwidth 才能达到，因为 Voodoo2 本身不能支援任何 AGP 的特别规格。

而 3dfx 把此板本的 Voodoo2(AGPVersion)名为"PCI66Mode"，因为 PCI 的时脉最高为 66MHz。

另外一方面，Voodoo2 Card 的有几种记忆体的 Configuration，如下：

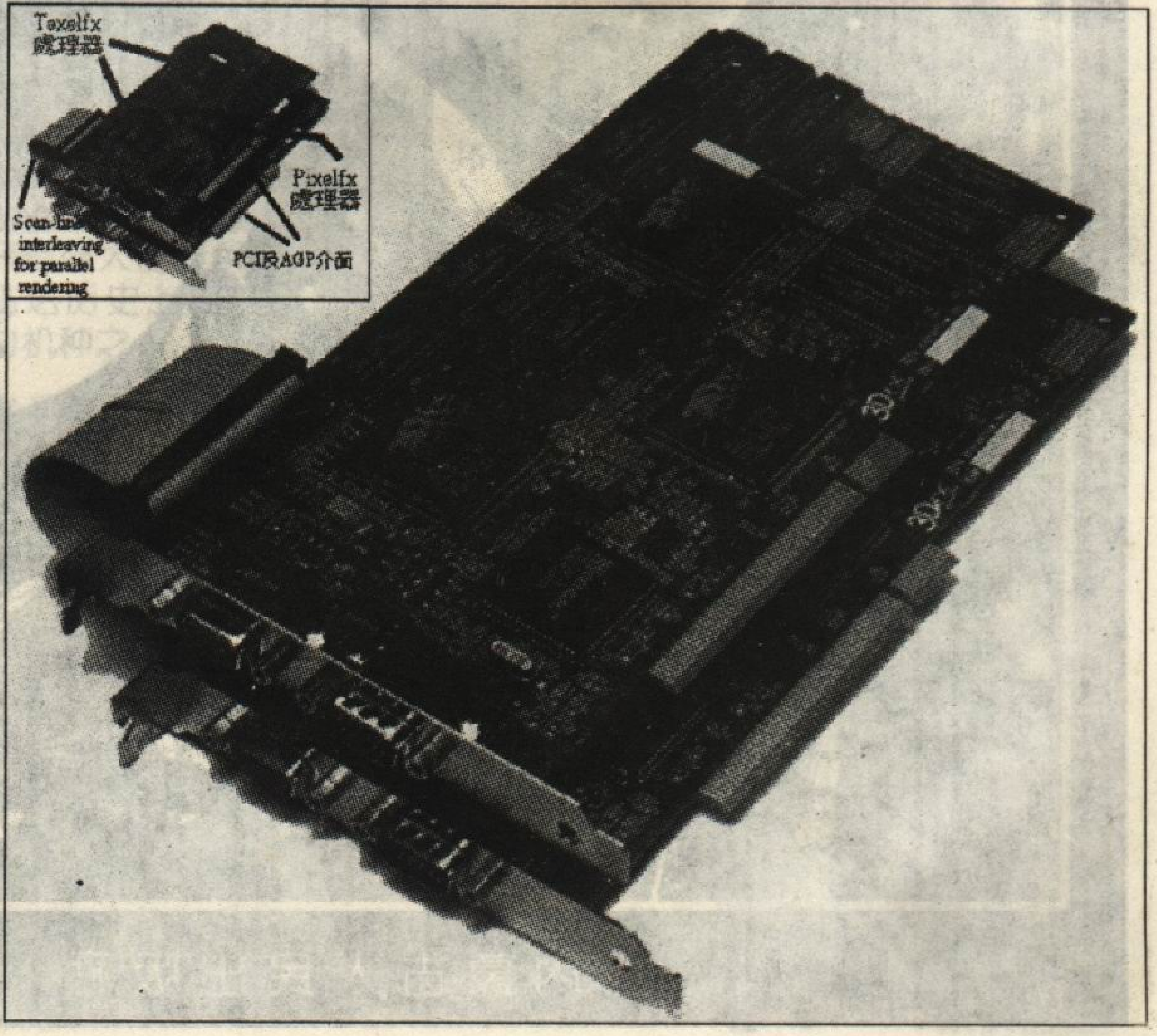
2－2－2

4－2－2

2－4－4

若想达到 800x600 的解象度，记忆体 Configuration 需要有 4MB 的 FrameBuffer；若只有 2MB 的 FrameBuffer，解象度只能达到 640x480。

本人也在此收笔，最大原因是没有 Voodoo2Card 给笔者详细测试，只是靠其他资料才写此文章；不过，以后一收到新消息，本人会立即向大家报告。



《电子游戏最新指南与攻略》
第二部已隆重上市，好评热卖中！

我们的目标：永远站在游戏界的最前沿！

本书将以最快的速度为读者介绍游戏业界的最新动态！

我们的宗旨：永远做最新最快的攻略！

208页内文的超大容量向读者奉献出一系列经典名作的详细攻略！

我们的自信：国内电玩书籍的最高峰！

绝对一流的质量成为闯关族过关斩将的无上至宝！

内容超值，永久珍藏！

竭诚奉献，势必精彩！

定价仅为
22元

南京新世界电子电器批发中心

NEW WORLD

★日本世嘉土星机及配件软件在江苏、安徽地区总代理

★诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易公司正式授权的日本世嘉土星机、配件、软件在苏、皖地区总代理，本中心专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 **N64** 主机、光碟机以及日本、美国、港台最新的游戏机、卡、软件周边齐全，大量批发，价格最优，同时重服务，讲信誉，为进一步扩展销售网络，现向江苏，安徽以及其它地区各地市有实力的零售商征求代理商以及加盟店，提供良机，保证货源，统一广告宣传计划及店铺形象管理，以下商号已取得土星机的指定经销商资格：

名称：常州市天宁区飞龙电子商店 地址：常州市和平南路 62 号	**名称：常州市电玩精品游戏专营店** 地址：常州南大街和平商业广场 2－4 号	**名称：镇江京口永盛商行** 地址：镇江市四箴里 7 号(大市口商城对面)
名称：泰州新时代游戏机专卖店 地址：泰州市公园路 162 号	**名称：芜湖市公德林商店** 地址：芜湖市新芜路 36 号	**名称：镇江京口区智乐世家游戏机专卖店** 地址：镇江甘露商城一楼 14 号
名称：淮南市超腾多媒体电玩专营店 地址：淮南市陈涧路 22 号	**名称：常州佳韵电玩俱乐部** 地址：常州市青果巷 24 号	**名称：常州市郊区永红海风电玩** 地址：常州市清潭路 141 号
名称：合肥市梦幻游戏机专营 地址：合肥市安庆路 156 号	**名称：南京百胜电子通迅器材分公司** 地址：南京中央路 226 号	**名称：盐城市次世代游戏总汇** 地址：盐城市开明巷 34 号附 2 号
名称：扬州百胜电玩电子总汇 地址：扬州市三元路 11－17 号(绿杨村酒楼对面)	**名称：常州市钟楼区电玩迷商店** 地址：常州市广化街 111 号	**名称：泰州协力商务中心电玩专卖店** 地址：泰州市陵园路 37 号
名称：镇江市利万家游戏精品专卖店 地址：镇江市双井路 9 号	**名称：无锡市西门商场小霸王公司经营部** 地址：无锡市西门商场 25 号柜	**名称：六安市世嘉游戏机专营店** 地址：六安市球拍东路 2 号 101 室

南京新世界贸易批发部：

地址：南京中山东路 **113** 号 传真电话：**025－4545355** 联系人：颜先生

南京新世界游戏机专营店：

地址：南京中央路 **30** 号－**5** 传真电话：**025－3603814** 联系人：高小姐

南京新世界游戏机门市部：

地址：南京建康路 **185** 号－**2** 电话：**025－6626111－350** 联系人：谢小姐

南京新世界游戏机专卖店：

地址：南京中央门立交桥下 电话：**025－9022282** 联系人：卫先生

南京新世界广州经营部：

地址：广州人民南路 **186** 号三楼 电话：**020－81849114** 联系人：高先生

邮购地址：南京中央路 **30** 号－**5** 邮编：**210008** 联系人：高云

批发热线：**01391586338** 联系人卫先生

好消息 · 好消息 · 好消息 · 好消息 · 好消息 · 好消息

《'96 年合订本》将于 4 月推出

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到 *1996* 年 *7* 月至 *12* 月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'*96* 年合订本》。

《合订本》汇集了 *96* 年本杂志的所有内容，大 *16* 开本，*480* 页。封面封底经过重新设计，非常精美。

每本 ***28*** 元

物超所值 永久珍藏

邮购信息

因假期已经结束,所以本刊邮购业务的优惠办法也已终止。欲邮购以下书刊以及《电子游戏技巧(2)》、《97年上半年合订本》和《97年下半年合订本》的读者请按照每本书的定价汇款,依旧免收邮费。此外,我编辑部编辑的《电子游戏典藏本》也已开始接受邮购,有意购买者请向西安发行部汇款。

其珍贵的纪念意义已超越了该书本身的价值!

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》

这是本编辑部所编辑的第一本电玩类书籍,比较完整的介绍了1996年电玩业界的动态以及多部著名游戏的攻略。

邮购价格: 22 元

汇集所有次世代秘技的宝典奇书!

《秘技宝典·续》

本书集资料性、工具性、实用性、娱乐性于一身,除收录最新游戏秘技外,对每款作品均有简洁明快的叙述及评价,对于游戏界业内人士与普通玩家,均有阅读、参考并加以收藏的价值。

邮购价格: 18.8 元

最权威之电子游戏类工具书!

《电子游戏技巧(1)~电子游戏最新指南与攻略》

"指南"会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍,并附有编者的评价。

"攻略"亦以多、新、全、快为宗旨,覆盖面广,详尽充实。

邮购价格: 22 元

邮购办法

①邮购地址:西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编:710054

②注明邮购册数,字迹清晰工整。

以上书目数量有限,欲购从速!!

最终幻想V

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM

玩过SFC的朋友想必都曾接触过SQUARE公司的大作《最终幻想V》吧，其动人的情节以及完备的系统确可称之为精品中的精品。此次该公司将其完全移植到PS上，故事和游戏画面基本与SFC版相同，但因加入了大段高素质的CG动画，将使本作更具迫力。如果你未曾玩过以前的版本，那么这次就绝对不可放过这个机会，相信它将带给你从所未有的感动！

ISSN 1004-373X

9 771006 865009 4>

■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元